

Vinicius Augusto Perez Werneck de Almeida

**PLANEJANDO E PRODUZINDO UMA HQ INDEPENDENTE:
KA, um quadrinho para ser lançado em eventos de cultura pop**

Relatório do projeto de Conclusão
do Curso de Graduação de Design,
encaminhado à banca julgadora,
como condição parcial para a
obtenção do título de bacharel em
Design.

Orientador: Prof. Dr. Mário César
Coelho

Florianópolis
2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária
da UFSC.

de Almeida, Vinicius Augusto Perez Werneck
PLANEJANDO E PRODUZINDO UMA HQ INDEPENDENTE :
KA, um quadrinho para ser lançado em eventos de
cultura pop / Vinicius Augusto Perez Werneck de
Almeida ; orientador, Mário César Coelho, 2017.
117 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,
Florianópolis, 2017.

Inclui referências.

1. Design. 2. História em Quadrinhos. 3. Comic
Con. 4. Beco do Artista. 5. Artist's Alley. I.
Coelho, Mário César. II. Universidade Federal de
Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Vinicius Augusto Perez Werneck de Almeida

**PLANEJANDO E PRODUZINDO UMA HQ INDEPENDENTE:
KA, um quadrinho para ser lançado em eventos de cultura pop**

Este projeto de conclusão de curso foi julgado adequado para obtenção do Grau de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 19 de junho de 2017

Prof. ^a Marília Matos Gonçalves, Dr. ^a
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Mário César Coelho, Dr.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. ^a Christianne Ivanóski, Dr. ^a
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Israel Braglia, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado a todos
aqueles que me apoiaram nessa longa
jornada.

AGRADECIMENTOS

Aos professores, colegas e amigos João Raulex, Diego Machuca, Ronan Cliquet, Felipe Watanabe, Pietro Antognioni, Davi Calil, Psonha Camacho, Olavo Costa, Filipe Pagliuso, Elton Padeti, Bruno Del Rey, Weberson Santiago, Daniel HDR e Ursula Dorada que me ensinaram muito na arte de desenhar, ilustrar e produzir uma HQ.

Ao professor Mário César por sua orientação e contribuição para este projeto como também ensino na arte de fazer uma História em Quadrinhos.

À professora Christianne Ivanóski que além de aceitar participar desta banca também me ensinou sobre desenho e rendering além de me conceber a oportunidade de auxiliar outros alunos.

Ao professor Israel Braglia que apesar de não me conhecer aceitou fazer parte desta banca para acrescentar seu conhecimento no projeto

À Alice Monstrinho por contribuir com sua experiência nas participações de eventos, lidar com as gráficas e transportar o material.

À minha mãe Vladia de Castro Perez que sempre acreditou em mim e apesar da distância sempre me ajudou com conselhos, materiais e cursos.

Aos amigos José Roberto Cordeiro e Lara Bet Meneghel por suas inúmeras contribuições com conhecimentos sobre HQs.

À Isis Miura, por sua companhia, correções, considerações, entusiasmo e ideias criativas além de sempre me motivar a continuar, mesmo nos piores dias.

Not all those who wander are lost
(J R. R. Tolkien, 1954)

RESUMO

Este projeto de conclusão de curso visa desenvolver uma História em Quadrinhos, com objetivo de obter um material impresso para publicar em eventos de cultura pop que acontecem no Brasil. O desenvolvimento deste PCC abrange a parte de inscrição e requisitos para os eventos como também a criação gráfica e estética de uma HQ a ser comercializada de forma independente nestes eventos. A produção da HQ inclui a composição de páginas e quadros para criar uma melhor relação do consumidor com o produto.

Palavras-chave: Comic-Con, História em Quadrinhos, Quadrinho independente, Artist's Alley, Beco do Artista.

ABSTRACT

This project aims to develop a printed comic book to be released in Brazil's pop culture events and conventions. This study includes an analysis of the requirements necessary for enrollement in these events such as the the creation process of an independent comic book witch will be sold at these conventions. The creation of the comic book for this thesis includes an examination of the process of composition and frames used in a comic book page to create a better experience for the reader with the final product.

Key-words: Comic-Con. Comic Book. Independent comic book. Artist's Alley. “Beco do Artista”.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Página do programa da primeira Comic Con.....	32
Figura 2 – Exemplo de página estruturada com grid.	37
Figura 3 – Exemplo de página estruturada de forma livre.	38
Figura 4 – Exemplo de página com quebra e ausência de margem, sendo esta invisível.	40
Figura 5 – Página da HQ Plumba	41
Figura 6 – Página da HQ “A Última Bailarina”.....	43
Figura 7 – Página da HQ FIFO.	45
Figura 8 – Página da HQ Quarta-Feira de Cinzas	47
Figura 9 – Página da HQ Crônicas dos Sobreviventes.....	48
Figura 10 – Página da HQ Um Cara que Caiu do Céu (e não conhecia a vida).....	49
Figura 11 – Exemplo de recordatório no passado	56
Figura 12 – Exemplo de página mal estruturada.....	57
Figura 13 - exemplo negativo de Layout	58
Figura 14 – Exemplo de página de ação e de página de dialogo.....	59
Figura 15 – Exemplo de contraste entre presença e ausência de cor para separar mundo real e mundo mágico.....	60
Figura 16 – Exemplo de arte guiando o olho para o proximo quadro de forma natural.....	60
Figura 17 -Exemplo de arte guiando o olho para o próximo quadro, forçando uma leitura no sentido horário da página.	61
Figura 18 - Exemplo de posicionamento de quadros no mesmo lado, apesar da rotação de camera.	62
Figura 19 - O personagem Sonho de Sandman utiliza fontes minúsculas para enfatizar a diferença na fala do personagem com o das outras pessoas.	63
Figura 20 - Exemplo utilizado por Oatley para exemplificar o uso do losango, sendo a versão da direita a mais correta.....	65
Figura 21 - Exemplo utilizado por Oatley para exemplificar para onde apontar os balões, os dois primeiros estão errados enquanto o terceiro aponta para a boca.....	65
Figura 22- Desenvolvimento da personagem Anna para a HQ.....	73
Figura 23 - Versão final do Concept Art dos quatro personagens finais.....	74
Figura 24 - Thumbnails da página um da HQ.....	75
Figura 25 -Rascunho do quadro 5 e 6 da página 3 de acordo com o roteiro.	76
Figura 26- Rascunho do quadro 5, 6 e 7 da página 3 de acordo com a interpretação do artista.....	76
Figura 27- Esboço de Leo deitado na página 3 da HQ.....	77
Figura 28 -Esboço da página 4 da HQ	78
Figura 29 - Esboço da página 1.....	79
Figura 30 - No último quadro Anna e Clara estão desenhadas em tom mais escuro, elemento visual que será trabalhado ao longo da HQ.....	80
Figura 31 - Exemplo de como foi feito o recurso visual para contar a lenda na página 13 da HQ	80
Figura 32 – Página 1 finalizada e com escala de cinza	81
Figura 33 - Imagem ilustrativa de uma das artes para <i>prints</i> produzida durante o projeto.....	84

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HQ – História em Quadrinhos

CCXP – Comic Com Experience

FIQ - Festival Internacional de Quadrinhos

CCRS – ComicCON Rio Grande do Sul

AA – Artist's Alley

RPG – Role Playing Game

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	25
1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA	25
1.2 OBJETIVOS	26
1.2.1 Objetivo Geral	26
1.2.2 Objetivos Específicos	26
1.3 JUSTIFICATIVA	26
2. METODOLOGIA	28
2.1 METODOLOGIA ORIGINAL	28
2.1 METODOLOGIA ADAPTADA	29
3. DEFINIR E PESQUISAR.	31
3.1 DEFININDO O <i>BRIEFING</i>	31
3.2 PESQUISA	31
3.2.1 Comic Con e <i>Artists's Alley</i>	31
3.2.2 Como participar de uma <i>Artist's Alley</i>	33
3.2.3 Quadrinhos, uma mídia única.	36
3.2.4 Quadrinhos lançados em edições passadas da CCXP	41
3.2.4.1 Plumba	41
3.2.4.1 Última Bailarina, FIFO e Última Bailarina Contra-Ataca.	42
3.2.4.3 Quarta-Feira de Cinzas.	46
3.2.4.4 Crônicas dos Sobreviventes	48
3.2.4.5 Um Cara Que Caiu do Céu	49
3.2.5 Análise de quadrinhos da CCXP 2016	50
3.2.6 Público do Evento CCXP	51
3.2.7 Dicas da comunidade	52
3.2.8 Um caso local	53
3.2.9 Produção de HQ	54
3.2.10 Layout de uma página de HQ	55
3.2.11 Letras e balões	62
4. DESENVOLVIMENTO	67
4.1 DO ARGUMENTO AO ROTEIRO	67

4.2 A HISTÓRIA DA HQ.	68
4.3 PLANEJANDO A QUANTIDADE DE PÁGINAS.	70
4.4 ORÇAMENTO E CUSTOS.	70
4.5 DESENVOLVIMENTO VISUAL.	72
4.5 LAYOUT DE PÁGINAS.	74
4.5 ESBOÇANDO, FINALIZANDO E “COLORINDO”.	78
4.6 LETRAGEM.	82
4.7 EXTRAS.	82
5. PROTÓTIPO	83
6. MATERIAL EXTRA PARA AA	84
7. INSCRIÇÃO E RESULTADO	85
8. CONCLUSÃO.	86
REFERÊNCIAS	88
Anexo A – Continuação do regulamento da Artist’s Alley da CCXP	95
Anexo B – Tabela de algumas HQs da CCXP 2016	97
Anexo C – Roteiro original da HQ KA (versão original, sem revisão)	100
Anexo D – Outline visual para roteiro da HQ	113
Anexo E – Lista de gráficas	114
Anexo F – Modelo para página	115
Anexo G – Character Map da fonte Back Issues BB	116

1. INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA

Frequentemente considerada uma subliteratura – por vezes infantil – a história em quadrinhos é, na verdade, um produto extremamente versátil. Os estudos sobre HQs (Histórias em Quadrinhos) foram, e ocasionalmente ainda são, objetos de crítica e/ou desprezo. Atualmente a pesquisa sobre histórias em quadrinhos é realizada em todo o mundo. Will Eisner¹ e Scott McCloud² estão entre os estudiosos de histórias em quadrinhos mais conhecidos no mundo, até o momento. Eisner (Comics and Sequential Arts, 1985) descreve o que ele chama de “arte sequencial” como o arranjo de imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia. McCloud por sua vez define história em quadrinhos como a “justaposição de ilustrações e outras imagens em uma sequência deliberada, com a intenção de transmitir e/ou produzir uma resposta estética no leitor.” (MCCLOUD, Understanding Comics, 1993, p.9, tradução nossa)

Tais definições dão uma abordagem geral do que vem a ser arte sequencial ou história em quadrinhos, porém não explicitam a linguagem quadrinística (ou linguagem das histórias em quadrinhos). Apesar desta forma de linguagem conferir muita liberdade ao artista, este deve sempre preocupar-se com o que colocar em uma página, como colocar e a melhor forma de compor seus quadros buscando facilitar a leitura e interpretação da página trabalhada.

¹ Will Eisner foi um renomado quadrinista americano, ele é responsável por criar o termo arte sequencial. A maior premiação dos quadrinhos recebe o nome em sua homenagem.

² Scott McCloud é um quadrinista americano, no entanto McCloud é mais conhecido como um teórico de histórias em quadrinhos por ter publicado obras que abordam o processo de criação de uma HQ e também seus aspectos conceituais e artísticos.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver e produzir uma História em Quadrinhos independente com o intuito de lançá-la em eventos nacionais de cultura pop.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Analisar e identificar o mercado de consumo de quadrinhos independentes em eventos.
- Definir especificações técnicas para a produção de um quadrinho independente considerando a situação do mercado.
- Identificar estratégias que facilitem a inserção do artista em um evento de cultura pop.
- Usar metodologias e ferramentas de design para projetar uma HQ de acordo com princípios de boa composição e legibilidade

1.3 JUSTIFICATIVA

Conseguir um espaço no mercado como quadrinista é um processo frustrante e cansativo. Há alguns anos era necessário um bom portfólio, muita persistência e uma boa personalidade. Com a passagem do tempo mais e mais desenhistas desejavam conquistar esse espaço e as “exigências” para serem contratados mudaram, agora era preciso ter um quadrinho digital, ou seja, uma *webcomic*.

Esse também não é mais o caso. As editoras passaram a contratar aqueles que já possuem algum material publicado. Isso gerou um problema para os artistas: para ser contratado e publicar algo através de uma editora é necessário ter publicado algo independentemente. Diante deste cenário mais e mais artistas optam por publicar seu trabalho de forma independente visando conseguir seu espaço no mercado.

Falando de quadrinhos independentes muito pode ser levando em consideração, mas para aqueles que querem brigar por esse espaço no mercado e atrair visibilidade de editoras a melhor recomendação é levar seu trabalho para as convenções de quadrinhos. Em seu livro “The DC Comics Guide to Pencilling Comics” Klaus Janson lista os dois principais motivos do porquê agentes e editores vão nestes eventos e são eles:

1. Se divertir, interagir com os outros quadrinistas e ser adorado pelos fãs.
2. Descobrir novos talentos. Nenhuma editora sobrevive por muito tempo sem novas pessoas e novas ideias. (JANSON, 2002, pg. 121)

Klaus Janson continua dizendo que tais convenções são boas por diversos motivos, como conhecer outras pessoas com os mesmos interesses e ambições.

Diante deste cenário este projeto visa utilizar os recursos apresentados pelo design para produzir uma boa história em quadrinhos com a intenção de publicá-la de forma independente nas convenções brasileiras.

2. METODOLOGIA

2.1 METODOLOGIA ORIGINAL

Enquanto cada elemento individual (design, desenho, caricatura, escrita, etc.) que compõem uma HQ teve separadamente seu reconhecimento acadêmico, a combinação de tais elementos levou um longo período para achar seu lugar nos currículos de ensino. Isso se deve ao fato de que por muitos anos a arte sequencial foi ignorada como algo merecedor de uma discussão acadêmica por conta de seu uso, tema e público alvo originalmente pretendidos. De tal forma, não há uma metodologia clássica ou fortemente estabelecida para lidar com a produção de histórias em quadrinhos. O que existe são livros que indicam como as produzir, mas não uma metodologia a ser seguida, por exemplo, os livros “Desenhando Quadrinhos” por Scott McCloud, “Foundations in Comic Book Art” por John Paul Lowe, “Comics and Sequential Art” por Will Eisner e outros.

Deve-se então escolher uma metodologia abrangente que possa ser adaptada ao projeto de uma HQ. Para este projeto foi utilizada a metodologia apresentada no livro “Basics Design 08: Design Thinking” por Gavin Ambrose e Paul Harris (2010). Segundo os autores dentro do processo de design é possível identificar sete etapas:

Definir: Esta etapa é a primeira de qualquer processo de design, deve-se estabelecer o problema, muitas vezes produzindo ou recebendo um *briefing*.

Pesquisar: Coletar informações que possam alimentar o processo criativo na etapa da geração de ideias. Esta pesquisa pode ser quantitativa e/ou qualitativa, com informações sobre os tipos de coisas que o grupo compra ou consome e seu estilo de vida.

Gerar ideias: Utilizar técnicas como *braisntorming*, esboço, rafe, adaptação e outras para gerar ideias que atendam ao *briefing*.

Testar Protótipos: Testar a viabilidade técnica de uma ideia e ver se ela funciona para atender seus aspectos específicos.

Selecionar: Uma das soluções propostas é escolhida para ser desenvolvida. O principal critério de decisão é a adequação à finalidade do projeto. Outros critérios são sua eficiência em comunicar a mensagem para o público alvo ou parte dele.

Implementar: Durante esta etapa, o designer repassa a arte e as especificações de formato do projeto para os responsáveis por produzir o produto final.

Aprender: Etapa final. Absorver o aprendizado obtido com os estágios passados. Fase de *feedback*, neste momento deve-se identificar o que funcionou e o que precisa ser melhorado. Este aprendizado serve para projetos futuros.

2.1 METODOLOGIA ADAPTADA

Como dito, a metodologia deve ser adaptada para melhor atender à necessidade do projeto. No caso de uma HQ, esta deve ser planejada como um todo, considerando as páginas individuais, a história a ser contada, os personagens representados e a função principal dessa HQ (histórica, educativa, entretenimento, etc). Esta metodologia será utilizada em diversos aspectos individuais da HQ, como também do quadrinho em geral. Segue abaixo a descrição de como a metodologia será aplicada para a produção do produto final:

Definir: Estabelecer melhor a problemática de como produzir uma HQ independente para lançar-la nos eventos do nicho de quadrinhos.

Pesquisar: Coletar informações sobre os eventos e o público alvo dos mesmos. Analisar quadrinhos lançados nesses eventos buscando melhor conhecer o tipo de material produzido para tal mercado. Outros quadrinistas e artistas já ativos nestes eventos serão entrevistados com a intenção de aprender com as práticas, recomendações e vivências que tais artistas possuem.

Gerar ideias: Nesta etapa serão geradas ideias de histórias e *concepts* de personagens para a HQ deste projeto.

Testar Protótipos: Para as páginas serão gerados “*thumbnails*”. Estes *thumbnails* “forçam” o artista a se concentrar no arranjo de formas dentro dos painéis e da página. Desta forma, cada página terá no mínimo um protótipo.

Selecionar: Um dos *thumbnails* de cada página será selecionado para ser assim desenvolvido. O *thumbnail* selecionado será aquele que melhor se adequar ao roteiro e que deixar a página mais comunicativa e dinâmica.

Implementar: A página será então desenhada e finalizada. Quando todas as páginas forem finalizadas o arquivo da HQ poderá ser enviado para gráficas com a intenção de imprimir e posteriormente comercializar o mesmo.

Aprender: Está etapa só acontecerá após a venda das HQs. Portanto não pode ser previsto no momento e não faz parte do relatório. O motivo para tal é que o evento acontecerá aproximadamente seis meses após o término deste.

Outras etapas que ocorrerão incluem: o envio da inscrição para o evento de acordo com as normas estabelecidas pelo mesmo, cotação de preço com gráficas a fim de decidir o valor final da HQ quando comercializada, a divulgação da mesma e a seleção de páginas a serem utilizadas em uma apresentação de portfólio com agentes de editoras dos mercados nacional e internacional.

3. DEFINIR E PESQUISAR.

3.1 DEFININDO O *BRIEFING*

Para a produção desta revista de quadrinho em si não há um cliente que passaria um *briefing* a ser seguido. Por isso devemos tentar estabelecer-lo de forma que atenda a proposta do projeto. Então o *briefing* para este projeto vem a ser: “Produzir uma HQ independente para ser lançada em um evento de cultura POP”.

Ao explicarem sua metodologia, Ambrose e Harris (2010) dizem que o *briefing* pode ser algo simples e a medida que o trabalho vai progredindo um maior entendimento sobre o que está sendo pedido é obtido. No caso, o que está sendo pedido é um quadrinho independente que atenda ao público alvo dos eventos de cultura pop. Para melhor atingir esse objetivo precisa-se entender de como o evento funciona para o artista, como o artista se insere no evento, se ha algum fator recorrente em quadrinhos independentes, como funciona a linguagem de quadrinhos e por fim como produzir uma HQ.

3.2 PESQUISA

3.2.1 Comic Con e *Artists's Alley*

Comic con, ou *comic book convention*, é um evento onde o foco primário são as histórias em quadrinhos e sua cultura. Trata-se de um tipo de evento onde os fãs podem encontrar escritores, desenhistas, editores e outros profissionais vinculados ao ramo das HQs.

Originalmente esses eventos eram realizados por fãs e entusiastas da área. Historiadores de quadrinhos relatam que o primeiro evento intitulado *Comic Con* aconteceu em Nova York no dia 27 de julho de 1964, e contou com um público em torno de 100 pessoas. Atualmente estes eventos cresceram, e apresentam um público de mais de 100 mil pessoas (Em 2015 a *New York Comic Con* bateu o recorde com 167 mil participantes.)

Figura 1 – Página do programa da primeira Comic Con.



Fonte: Comic Book Resources

Atualmente tais eventos são mais multigênero e não apenas sobre quadrinhos. Cinema, animação, brinquedos, vídeo games, séries de TV, livros e outros são temas abordados, o que leva muitos a classificarem como eventos de cultura pop ou de cultura *nerd*.

Um marco deste tipo de eventos é a *Artist's Alley*. A *Artist's Alley* é um espaço onde criadores exibem e vendem seus trabalhos, assinam autógrafos e interagem com os fãs. Normalmente é nesta área dos eventos que os quadrinistas (independentes ou não) lançam seus trabalhos autorais.

No Brasil, temos eventos que se assemelham com os previamente mencionados. Podemos listar a Comic Con Experience (CCXP), o Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ), ComicCON RS (CCRS) e a Bienal de Quadrinhos de Curitiba. Dentre tais eventos, a CCXP destaca-se devido ao seu tamanho. Em 2015 reuniu em torno de 142 mil pessoas, enquanto, no mesmo ano, a ComicCon RS reuniu um público de entorno de 4 mil pessoas. Segundo a organização do evento o *Artist's Alley* da CCXP é a maior área do gênero no Hemisfério Sul. Em 2014, registrou 215 artistas em 125 mesas e em 2015, foram 225 artistas em 165 mesas.

No ano de 2017 Ivan Freitas da Costa, um dos idealizadores do evento e organizador do setor relacionado à AA, afirmou que foram 684 inscrições para a AA. Segundo ele isso correspondeu em um aumento de 54% em relação a 2016 que contou com 447 inscrições. Ivan ainda complementa que foram 1122 artistas inscritos, uma vez que a maioria das inscrições é feita em duplas. Neste ano (2017) o evento contará com 352 mesas.

A organização da CCXP afirmou em seu site e nas redes sociais que em 2015 houveram 350 inscrições para as 165 mesas, que em boa parte foram divididas por dois artistas. Para atender a demanda crescente no ano de 2016 o *Artist's Alley* contou com 265 mesas e passou a se localizar no centro do evento, e não mais em um canto como nos anos anteriores. A mudança de localização do setor acarreta numa maior visibilidade dos artistas, possibilitando maiores chances de atrair o público, mostrar e vender seus trabalhos.

3.2.2 Como participar de uma *Artist's Alley*

Cada evento apresenta critérios diferentes para a participação de artistas. Por princípios acadêmicos este estudo tomará como base os critérios da Comic Con Experience, uma vez que este é o maior evento nacional, o mais rigoroso e o que atrai maior visibilidade. Muitos dos eventos acabam por se espelhar na CCXP para estabelecer seus critérios,

de certa forma um artista apto para participar da CCXP também está apto a participar de outras convenções.

O evento tenta deixar claro que cumprir todos os requisitos não garante que o proponente terá uma mesa por motivos de demanda e disponibilidade das mesmas. A primeira coisa que o artista deve fazer é selecionar o tipo de mesa desejada. O evento em 2017 terá dois tipos de mesa:

Mesa simples: 1,40m de frente por 0,50m de largura, com duas cadeiras e 1 (uma) tomada 110v. Cada mesa dá direito a 2 (duas) credenciais de Expositor para acesso à CCXP Comic Con Experience em todos os dias do evento, sendo uma para cada artista que ocupará a mesa (limite de 2 artistas) ou para 1 artista e 1 acompanhante. Sinalização a ser providenciada pelo próprio artista (banner com tripé no tamanho máximo de 0,80m x 2,0m). Investimento: R\$ 800,00.

Mesa dupla: novo formato criado atendendo a pedidos e recomendado para artistas com grande volume de material a ser exposto, configurando uma espécie de mini estande dentro do AA. Mesa com 2,80m de frente por 0,50m de largura, com duas cadeiras e 1 (uma) tomada 110v. Cada mesa dá direito a 2 (duas) credenciais de Expositor para acesso à CCXP Comic Con Experience em todos os dias do evento, sendo uma para cada artista que ocupará a mesa (limite de 2 artistas) ou para 1 artista e 1 acompanhante. Sinalização providenciada pela CCXP com banner de 1,50m x 4,0m (arte a ser fornecida pelo artista conforme layout e especificações da CCXP). Essas mesas são oferecidas em quantidade limitada e serão alocadas lado a lado em um corredor específico do Artists' Alley: por favor levem isso em consideração no caso de artistas que desejam ficar próximos de colegas ou de outros membros de seu coletivo pois não haverá a possibilidade de aproximar mesas simples de mesas duplas. Investimento: R\$

2.800,00. (Artists' Alley CCXP 2017 - Informações Gerais - 09.05.2017, 2017, p. 3)

Feito isso o artista deve seguir as outras informações contidas no regulamento. O regulamento do evento pode ser visto no anexo A.

O evento incentiva que o artista compartilhe a mesa com outro quadrinista. Os motivos para tal, de acordo com a organização do evento, seriam a redução no aluguel da mesma, maior facilidade para atrair público, ter companhia facilita na operação da mesa e garante que ela nunca ficará vazia.

Quadrinistas interessados em participar do evento devem ficar atentos ao calendário da convenção. Em 2016 o evento ocorreu no período de 01 a 04 de dezembro, porém as inscrições para a AA iniciaram no dia 20 de abril e foram até dia 11 de maio. A divulgação dos aprovados e início da contratação do espaço começou no dia 01 de junho e se encerrou no dia 22 do mesmo mês. Em 2017 as inscrições se iniciaram em 02 de maio com prazo final dia 19 de maio. A divulgação dos aprovados ocorreu de forma diferente com relação ao ano anterior. Todos os inscritos receberam um e-mail comunicando-os se foram aprovados ou não. Até o presente momento, a indicativa é que em 2017 não haverá segunda convocação para mesas remanescentes.

Pouco se sabe sobre os critérios de seleção utilizados para definir os artistas que irão participar do evento. Segundo os organizadores a prioridade será para quadrinistas, seus produtos e serviços diretamente ligados aos quadrinhos, em especial aqueles com trabalhos a serem lançados na CCXP. Em relato, um dos idealizadores do evento no grupo de facebook: Artist's Alley CCXP, Ivan da Freitas Costa (2017), citou que muitos artistas enviam *links* como perfil de Facebook, Twitter e Instagram como portfólio. O relato continua enfatizando a problemática de tal:

“Daí fico lá eu procurando trabalhos entre fotos de cachorrinhos, pratos de comida, festas, almoços de família... Daí finalmente encontro desenhos mas é uma mistura de coisas muito antigas e outras mais recentes, sem ordem, sem coesão... A quem a carapuça servir, 'bora abrir um blog, DeviantArt, Behance, galeria no FB (desde que organizada!) ou o que for e organizem todas as imagens, descrições de projetos, informações e contatos. Fica a dica. E não estou falando só de AA, não. Estou falando pra vida profissional como um todo!”

Enquanto a seleção de 2017 acontecia, Ivan comentou que muitas vezes os artistas enviam um site pessoal como portfólio. Isto não se caracteriza como um problema, desde que o artista tenha certeza que o site funciona. Sobre isso ele disse: “E quando o link é quebrado e não vai para lugar nenhum? Sim, também acontece muito!”. Cabe ao artista então escolher a plataforma para expor seu portfólio, mas é de extrema importância que ela funcione e seja bem organizada.

3.2.3 Quadrinhos, uma mídia única.

Quando um leitor se depara com uma página de HQ, primeiramente seu cérebro a registra como um todo para somente depois focar em cada um dos painéis que a compõe. A informação é rapidamente processada e diversos elementos gráficos passam noções para o leitor. Tamanho e formato de quadros são exemplos de emissores de dados que muitas vezes são percebidos de forma inconsciente, o leitor os absorve como deveria sem perceber que isto está acontecendo.

Um quadrinista pode tirar proveito desses elementos para contar sua história. O artista pode optar por utilizar um *grid* ou não. O *grid* tende a forçar o leitor a se focar mais no desenho e receber todas as informações unicamente do texto e das imagens. Outra opção é um modo livre, onde os quadros podem variar de tamanho. O modo livre tende a ser muito mais comunicativo do que o formato em *grid*, pois os *layouts* de quadro podem já transmitir informação. Um quadro maior tende a significar que possui informações de maior importância e que o leitor deve (e provavelmente inconscientemente vai) gastar mais tempo do que em um quadro de menor tamanho na mesma página. No modo livre o artista pode realizar qualquer design de página, desde que a ordem de leitura continue facilmente compreensível e a mensagem continue clara.



Fonte: Página de New Gods #10 (Setembro de 1972) por Jack Kirby

Figura 3 – Exemplo de página estruturada de forma livre.



Fonte: Página de All New X-Men #16 (Novembro de 2013) por Stuart Immonen

Calhas e sarjetas (termo utilizado por MCCLOUD, 1995, p.66), são nomenclaturas utilizadas para representar o espaço entre um quadro e outro. Costumeiramente esse espaço era representado em branco, mas devido a evolução da mídia e uma busca por maior dinamismo esse já não é sempre o caso. Um exemplo comum no mercado americano é a calha preta. Calhas escuras costumam passar a impressão de que a página é menor e mais conturbada.

Cada quadro possui uma margem própria que determina o tamanho do “recorte de cena”. Em uma HQ clássica a margem costumava ser apresentada em preto, atualmente a cor pode variar ou até mesmo não existir. Por mais que a linha não seja definida, se o recorte ocupa um espaço delimitado considera-se que este está emoldurado, nesse caso por uma moldura invisível. Existem diversos outros recursos que o quadrinista pode vir a utilizar como, por exemplo, a “quebra” ou ausência das margens de um painel. Utilizar a “quebra de moldura” é algo que deve ser feito com grande cuidado, normalmente tal quebra acaba por conduzir o olho do leitor. Quando utilizado erroneamente este recurso pode levar o leitor para o quadro errado, tornando assim o layout ineficiente e falho.

Figura 4 – Exemplo de página com quebra e ausência de margem, sendo esta invisível.



Fonte: Página de Doctor Strange #6 (Março de 2016) por Chris Bachalo

Uma vez que as páginas forem “layoutadas”, desenhadas (à partir de um roteiro) e possivelmente coloridas, o quadrinho está pronto para

ser impresso ou distribuído online. No caso, o quadrinho a ser produzido neste projeto tem como objetivo ser comercializado independentemente em eventos como, por exemplo: ComicCon Experience, FIQ, Gibicon e demais eventos nacionais que se enquadrem no nicho de cultura pop.

3.2.4 Quadrinhos lançados em edições passadas da CCXP

Devido à grande quantidade de quadrinhos lançados em edições passadas da CCXP não seria viável listar todos eles. Por tal motivo, foram selecionados alguns trabalhos lançados em edições passadas do evento e que ganharam notoriedade.

3.2.4.1 Plumba

“Plumba” foi a primeira história ilustrada contada por Luiza McAllister e Thiago Lehmann do 2Minds (estúdio de ilustração). A HQ narra a história de Plumba uma garota de cabelo rosa, olhos grandes e com aparência “fofinha”, que num primeiro instante não mete medo em ninguém mas com uma personalidade fora do comum. Regado de referências do mundo dos games e RPGs, “Plumba” conta de uma forma humorada a busca da heroína para conseguir acumular “dinheiros” suficiente para comprar o lendário machado “*Armagedon 3K*”.

Figura 5 – Página da HQ Plumba



Fonte: Página de Plumba #1 (2015) por Luiza McAllister e Thiago Lehmann

A HQ apresenta um traço limpo, colorido e fofo, aspectos que contribuem para o humor da história. “Plumba” não apresenta capa dura

e possui 68 páginas de 26 por 18 centímetros, que além da história de Plumba, trazem alguns extras sobre a criação da personagem e do projeto como todo. Atualmente a HQ continua a venda na loja do projeto por R\$40,00.

Constantemente “Plumba” é lembrada por representar uma mulher forte sendo a protagonista, a qual precisa enfrentar vários desafios sem medo e provando que uma mulher pode ser durona e fofa ao mesmo tempo. A heroína em nenhum momento se torna o clichê da donzela em perigo e quebra alguns paradigmas existentes em várias narrativas. A Plumba consegue simultaneamente ser autêntica e fazer todos se sentirem bem representados.

3.2.4.1 Última Bailarina, FIFO e Última Bailarina Contra-Ataca.

Guilherme de Sousa é um artista que marcou presença nas três edições da CCXP (2014, 2015 e 2016). Em 2014 o autor lançou “A Última Bailarina”, obra politicamente incorreta com muito bom humor e sarcasmo. “A Última Bailarina” conta a história de uma bailarina, um unicórnio homossexual e um urso de pelúcia desbocado que lutam para sobreviver num mundo pós-apocalíptico infestado por zumbis. A obra conta com um humor ácido e cheio de palavrões contrastando com a arte cartunesca, colorida e próxima do infantil. Segundo o autor, a HQ não é recomendável para menores de 16 anos.

“A Última Bailarina” foi lançada em capa cartonada, papel couchê no miolo, com dimensões de 21,5 por 28cm e com total de 48 páginas. Na primeira tiragem foram mil cópias e cada edição foi comercializada por R\$20,00 (é possível achar em algumas lojas online por R\$25,00). O projeto foi um sucesso e possibilitou Guilherme de lançar em 2015 a HQ FIFO.

Figura 6 – Página da HQ “A Última Bailarina”.



Fonte – Página de “A ultima Bailarina”(2014), por Guilherme de Sousa

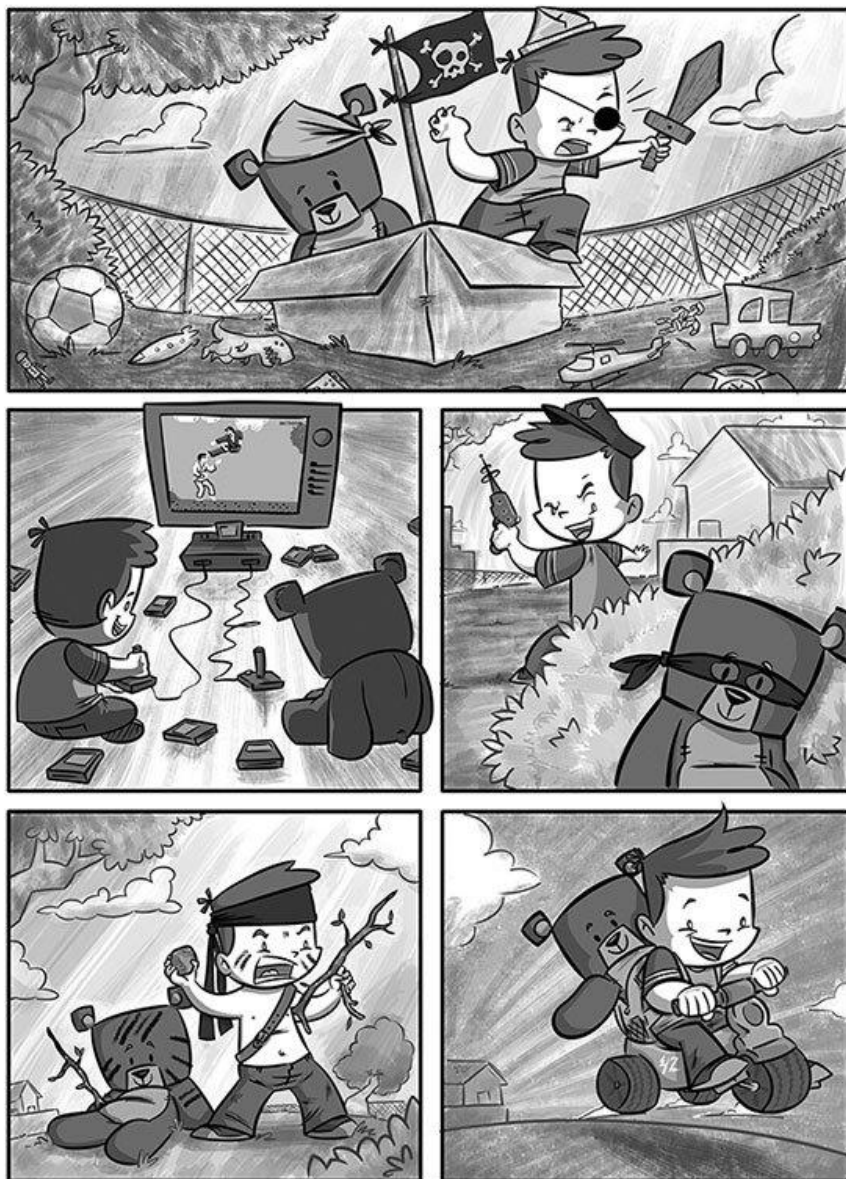
FIFO trata-se de uma “prequela” de “A Última Bailarina” e conta a história de Fifo, o urso de pelúcia carrancudo e desbocado da obra anteriormente publicada. A história segue um menino e seu urso de pelúcia (Fifo) que, durante uma sinistra epidemia, fogem juntos para tentar sobreviver, guiados apenas pela amizade que os une.

Diferente de “A Última Bailarina”, “FIFO” é inteiramente em branco e preto (com tons de cinza) e sem falas. Este recurso torna a HQ mais dramática e com um tom melancólico, diferente do trabalho anterior carregado de humor. Fazer uma HQ muda não é fácil, Guilherme precisou exercer ao máximo sua capacidade de transmitir sentimentos, emoções, passagens de tempo e sequências de ação através de seus desenhos e diagramação. Isso feito com sucesso transformou “FIFO” em uma obra cativante e capaz de transmitir uma diversidade de sentimentos ao ser lida. O que “A Última Bailarina” tinha de verborrágico e engraçado, “FIFO” tem de envolvente e tocante.

“FIFO” teve versão impressa e digital lançadas simultaneamente. A versão digital foi publicada através da plataforma *Social Comics*³, e sua versão impressa continha 40 páginas de 17 x 26 cm e foi comercializada por R\$ 15,00. Em 2016 Guilherme publicou “A Última Bailarina Contra-Ataca”. A HQ foi lançada através da plataforma de financiamento coletivo “Catarse” e atingiu sua meta de R\$11.000,00 em menos de dois meses.

³ Social Comics é uma plataforma nacional de leitura online de quadrinhos com base em assinaturas.

Figura 7 – Página da HQ FIFO.



Fonte: Página de “FIFO” (2015), por Guilherme de Sousa

3.2.4.3 Quarta-Feira de Cinzas.

Muitas vezes uma HQ precisa de uma equipe grande, este é o caso de “Quarta-Feira de Cinzas”. Escrita pelo casal Marcelo Saravá e Marjory Abuleac, com desenhos de André Leal e cores de Omar Viñole, a HQ é uma homenagem poética aos velhos carnavais. A História narra um triângulo amoroso entre Arlequim, Colombina e Pierrô, personagens que estão deslocados por não fazerem parte dos carnavais atuais. Todos os diálogos foram retirados de marchinhas e sambas antigos. A HQ traz um apêndice com a relação das obras das quais os diálogos e situações foram retirados, bem como textos sobre a origem do Carnaval e de seus personagens icônicos.

“Quarta-Feira de Cinzas” segue um padrão artístico mais tradicional, sua versão impressa apresentou 56 páginas e as dimensões foram de 17 x 25 cm, sendo comercializada por R\$30,00. A HQ também foi lançada 3 dias após o evento na Livraria Blook do Shopping Frei Caneca em São Paulo. Atualmente a HQ pode ser encontrada online na plataforma Social Comics.

Figura 8 – Página da HQ Quarta-Feira de Cinzas.



Fonte: Página de “Quarta-Feira de Cinzas” (2015), por Guilherme de Sousa

3.2.4.4 Crônicas dos Sobreviventes

Diversos tipos de histórias podem ser contadas em quadrinhos independentes, desde as mais originais até releituras de clássicos em domínio público. Silvio DB e Anderson Cabral lançaram em 2015 um projeto chamado “Crônicas dos Sobreviventes”. A publicação faz uma releitura do clássico conto João & Maria, dos irmãos Grimm.

Crônicas dos Sobreviventes tem como cenário um mundo pós-apocalíptico e segue o drama dos dois irmãos perdidos em um lugar hostil, tendo apenas um ao outro para lidar com as complicações. A publicação foi recomendada para maiores de 18 anos. A revista apresentou 24 páginas, formato 21 x 28cm papel de excelente qualidade e foi comercializada por R\$ 15,00.

Figura 9 – Página da HQ Crônicas dos Sobreviventes



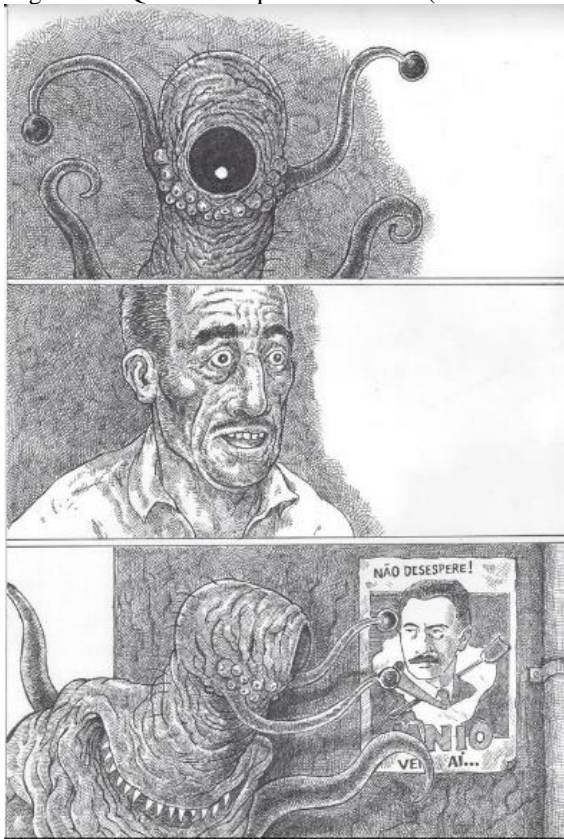
Fonte: Página de “Crônicas dos Sobreviventes” (2015) por Silvio DB e Anderson Cabral

3.2.4.5 Um Cara Que Caiu do Céu

Talvez a HQ mais diversificada lançada na CCXP de 2015 tenha sido “Um Cara Que Caiu do Céu (e não conhecia a vida)”. A HQ foi roteirizada por Charlles Lucena, porém diferente de todas as outras HQs mencionadas, ela não conta com um artista em específico. “Um Cara Que Caiu do Céu” apresenta um artista diferente para cada página.

A trama aborda a história de um alienígena por meio de emoções e vivências que permeiam a existência humana. A HQ tem 20 x 30cm, 40 páginas e foi comercializada por R\$28,00. Atualmente está disponível na plataforma Social Comics.

Figura 10 – Página da HQ Um Cara que Caiu do Céu (e não conhecia a vida)



Fonte: Página de “Um Cara que Caiu do Céu (e não conhecia a vida)” (2015) por Charlles Lucena

3.2.5 Análise de quadrinhos da CCXP 2016

Para analisar e tentar encontrar padrões nos quadrinhos independentes, foram selecionados outros quadrinhos, todos lançados em 2016. Foi selecionada uma amostra de 25 quadrinhos presentes no evento naquele ano. A ideia é averiguar se há um padrão ou uma tendência perante estes quadrinhos para tentar determinar fatores do quadrinho a ser desenvolvido. Os critérios a serem analisados dizem respeito ao uso do *grid*, ao uso de cores e ao tamanho da HQ. Para facilitar a visualização foi montada uma tabela, disponibilizada como anexo B.

Quanto ao uso de um *grid* para o quadrinho ficou claro que ele não é usado completamente. Os quadrinhos que utilizam o *grid* o fazem com certa liberdade, fugindo em algumas páginas ou agrupando quadros do *grid* para deixar a HQ menos estática. A grande maioria opta por não fazer o uso do *grid* e ir para a forma livre.

Em relação à cor, a maioria dos quadrinhos são em branco e preto, sendo que alguns dos que optam pela impressão colorida ainda se apoiam muito no preto e branco, utilizando cores em alguns pontos específicos. Diferente da situação do *grid*, neste caso o uso da impressão em quatro cores é presente, por mais que em menor quantidade do que os quadrinhos impressos em uma cor. Neste momento podemos especular a razão pela qual a maioria dos quadrinhos é em preto e branco: o elevado custo de impressão para as quatro cores. Porém a análise não pode ser conclusiva, uma vez que a amostra é pequena e a diferença entre as duas opções não é tão clara.

Com relação ao formato há outra disparidade, há um grande número de edições publicadas em tamanhos especiais, alguns próximos de 17 x 26cm. O tamanho 17 x 26 é conhecido no meio das histórias em quadrinhos como formato americano. Isso se deve ao fato dos quadrinhos americanos serem em sua grande maioria publicados nesse tamanho, tanto nos EUA como no Brasil. Também há uma grande quantidade de quadrinhos publicados em dimensões próximas ao formato A5 e poucos em tamanho próximos ao A4. Poucas impressões são no formato paisagem, havendo uma enorme quantidade de impressões no modo retrato.

Com relação ao papel, a maioria utiliza o couchê fosco com gramatura entre 90 e 120 gramas, mas há exemplos de impressões em pisa-brite, polén e papel *offset* variando em gramaturas.

É facilmente perceptível que não há um aspecto dominante em relação à temática das HQs. Quadrinhos de humor são tão presentes como os de ação, aventura, dramas e suspenses. Podemos ponderar que o motivo disto acontecer é de que os quadrinhos independentes são manifestações artísticas pessoais dos autores e quadrinistas.

3.2.6 Público do Evento CCXP

O evento vem crescendo desde sua primeira edição. Em 2014 e 2015 contou com a participação de 92mil e 142 mil pessoas respectivamente. Em 2016 o evento ultrapassou a marca de 180 mil pessoas.

Tendo a intenção de mapear melhor os interesses do público do evento foi realizada uma pesquisa online com pessoas que foram à CCXP 2016. A pesquisa foi disponibilizada em grupos no Facebook como, por exemplo, o grupo: “Eu vou! Comic Con Experience – Brasil” que contava com 14,017 membros no momento inicial da pesquisa, atualmente com 19,187.

Foram coletadas 110 respostas. Alguns dos dados compravam informações já repassadas pela organização do evento, por exemplo, o fato de sábado ser o dia com maior número pessoas na convenção. Os ingressos para esse dia se esgotaram em 31 de agosto de 2016 conforme a organização do evento. Segundo a pesquisa 71.2% dos entrevistados iriam comparecer no sábado, enquanto os outros dias ficam entre 43 e 48%. Estes dados implicam também que a maioria dos entrevistados pretendiam e provavelmente foram mais de um dia no evento.

Quanto a faixa etária a maioria do público estava entre 19 e 24 anos (43,7%) seguido por 25 a 30 anos (20,7%). A grande maioria possui ensino superior completo ou incompleto (36,8% e 35,6% respectivamente).

Praticamente um quarto dos entrevistados iria vivenciar sua primeira CCXP, enquanto os outros já conhecem a estrutura do evento. A grande maioria relatou ir a CCXP por interesse em cultura pop geral e não em busca de convidados especiais ou HQs especificamente. Outras perguntas foram realizadas com relação a interesses mais específicos de consumo e a visão do público perante o evento e a *Artist's Alley*.

Ao analisar os dados coletados nesta pesquisa quanto a situação da *Artist's Alley*, ficou aparente que ela seria inconclusiva. Anteriormente ao evento, o público relatou que o artista ser conhecido e renomado no mercado não era algo determinante, mas o que se presenciou foi o contrário. Artistas conhecidos atraíam mais público e não era incomum ouvir pessoas se perguntando quem era “tal pessoa” para rapidamente ignoravam caso não a conhecessem.

Outro fator contradizente é com relação a qualidade do material. Segundo a pesquisa isto seria o fator decisivo para a compra porém, os artistas mais simpáticos aparentavam ter maior venda. Na maioria das

vezes as respostas obtidas na pesquisa online não condizia com a situação real.

3.2.7 Dicas da comunidade

A comunidade de artistas que atua no ramo de quadrinhos e similares no Brasil é bem receptiva. Apesar de serem concorrentes no mercado, a comunidade, em geral, não se vê dessa forma. O entendimento da maioria é o de que todos podem crescer juntos e assim fortalecer o segmento. Assim, muitos artistas estão dispostos a compartilhar experiências, conselhos e opiniões.

Oportunidades para conversar e aprender com essas pessoas não falta. Existem grupos no Facebook específicos para *Artist's Alley* dos eventos onde os membros estão dispostos a auxiliarem uns aos outros. No caso o grupo no Facebook “Artist's Alley CCXP” conta com Ivan Freitas da Costas, um dos idealizadores da CCXP, e por vezes ele responde algumas perguntas mais técnicas sobre o evento e o processo de inscrição do quais os artistas interessados em participar possam ter.

À partir desta colectividade pode-se retirar alguns dados que auxiliam em como ser aceito em um *Artist's Alley*, como a produzir sua HQ e a melhor forma de comercializa-la. Segue uma lista dos relatos mais recorrentes:

- Portfólio é o principal para ser aceito, um projeto em andamento não é suficiente. O que decide é seu portfólio, para artistas iniciantes é melhor ter algumas boas ilustrações do que um início de projeto grande, como uma HQ.
- A principal fonte de renda de uma mesa são as *Prints*. Por serem uma só arte (normalmente em A3) ela sai mais barata de se produzir, tanto por conta do custo de impressão quanto de tempo. Normalmente são comercializadas por R\$20,00 o que deixa uma boa margem de lucro.
- Uma HQ é uma realização pessoal e não um projeto altamente rentável. É um projeto custoso e com pequena margem de lucro direto.
- Tenha sempre notas de baixo valor, normalmente o público do evento está sempre com notas de alto valor. Aceitar cartão de crédito e débito é um grande facilitador nas vendas.
- Tenha materiais baratos como Postais, *bottons* e adesivos. Eles funcionam muito como objetos de

“barganha”. Normalmente coloca-se um preço alto, por exemplo R\$5,00, em um Cartão Postal com a mesma arte de alguma das *Prints* que seu custo de impressão é de R\$0,14. Desta forma quando alguém insiste em um desconto você diz dar o cartão de brinde, o cliente acha que esta ganhando os cinco reais enquanto na verdade você esta “perdendo” apenas o valor de impressão do cartão.

- Tente economizar aonde possível. Normalmente a alimentação nos eventos é cara então se possível leve lanche e água. Também busque economizar na estadia para o event se for possível baratear em outras coisas como estadia para o evento.

Outros dados e conselhos foram recebidos, como expectativa de venda e listas de gráficas, assim como a experiência com as mesmas. Estes dados são de extrema importância na hora de tomar as decisões orçamentárias do projeto. Apesar de todas estas dicas, houve ainda algo que se perpetuou. Conforme dito anteriormente, a HQ independente é uma realização pessoal e não um trabalho altamente lucrativo, dito isso o consenso entre artistas é de que o artista deve fazê-la da forma que desejar e conseguir, o público que consumirá vai existir.

3.2.8 Um caso local

Dentro do meio artístico, muitos estão dispostos a contribuir com suas experiências. Uma dessas pessoas é Alice Grosseman Mattosinho, ou Alice Monstrinho como é chamada no meio artístico. Ela é um caso específico a ser analisado, já que é uma artista que reside em Florianópolis. Alice é formada em design de jogos e entretenimento digital pela Univali, trabalhou na área e hoje é dona de seu próprio estúdio, o Rebel Hound. Em 2015 participou da CCXP como artista onde lançou o livro "Radioactive!". Radioactive é um livro de arte para colorir, apresentando monstros e criaturas híbridas num mundo pós radioativo fantástico e surreal. Em 2016 ela conseguiu novamente participar como artista da CCXP e lançará a sua primeira HQ “Bad Omen”.

Procurei Alice para um entrevista que poderia a contribuir com projeto, na entrevista ela relatou o fato de não ter sido selecionada a participar na *Artist's Alley* em 2015, porém um amigo (André Meister) a convidou para dividir a mesa. Em 2016 eles dividem novamente a mesa, mas desta vez a inscrição já foi para a mesa em dupla. Alice pode contar

um pouco dos bastidores de como é ser selecionada, originalmente eles não foram aprovados, porém o evento passa por uma “segunda chamada” aonde eles foram oficialmente aprovados.

“Bad Omen” é uma HQ baseada em personagens e aventuras de RPG do qual Alice participou no passado. No momento a ideia é transformar esta HQ em uma série, na qual cada edição tenha o foco em um personagem. A HQ de ação é em formato “americano” (25.5 por 17cm) e em preto e branco com 48 páginas, sendo 30 páginas de história com o restante de extras como roteiro e processo de construção da HQ. As páginas do miolo são de gramatura 75g.

Quanto a impressão Alice cotou várias gráficas, tanto locais e não-locais para achar o melhor valor de impressão (incluindo o frete). Ela pareceu aliviada por não estar fazendo uma HQ colorida, pois assim evita outros problemas como teste de cor e um preço mais elevado. Outra grande preocupação se dá quanto ao transporte do material. A artista foi novamente ao evento de avião e não recomenda ir de ônibus por conta do cansaço. Em 2015 ela chegou a pagar excesso de bagagem ao transportar todas as edições de Radioactive, já em 2016 eu pude ajudá-la com o transporte das HQs “Bad Omen”, o que facilitou bastante a situação segundo a artista.

Alice confiou alguns dados orçamentais dos dois projetos porém, por diversos motivos, foi decidido que é melhor não divulgar os mesmos no momento. Alice ainda falou de boas práticas para quando estiver na mesa, como a de comercializar outros itens e de como “contra-negociar”.

3.2.9 Produção de HQ

Normalmente uma história em quadrinhos é feita por etapas. Primeiro se tem uma ideia, que evolui para um argumento que se torna então um roteiro.

Argumento é uma síntese da história, algo em torno de um ou dois parágrafos, nesta etapa a história ainda não está completamente desenvolvida, os personagens ainda precisam ser trabalhados. Após este trabalho em cima do argumento ele pode vir a se tornar um roteiro. Com o roteiro pronto já é possível saber o número de páginas que a HQ terá, isso é de grande importância pois influencia diretamente no custo de produção da mesma. No caso de uma HQ independente esse custo pode se tornar um problema, afinal de contas quem financia todo o projeto é o próprio artista.

Algo que pode ser realizado à partir de um argumento é o desenvolvimento de *concept* de personagens, pois no argumento o

comportamento e psicológico dos personagens já está estabelecido. Existem inúmeras formas para desenvolver o *concept* dos personagens e cabe ao artista escolher qual trabalhar.

À partir do roteiro pronto o artista pode começar a gerar *layouts* para as páginas. Este é o momento mais importante na etapa de produção de uma HQ. Nesta etapa é decidida a composição das páginas, a quantidade de quadros, a disposição dos mesmos e a composição específica de cada quadro. Existem artistas que preferem planejar todas as páginas e depois desenhá-las como também existem artistas que preferem fazer uma a uma. Um motivo para fazer todas de uma vez é a possibilidade de visualizar como todas as páginas irão ser antes de concluí-las e assim poder olhar o todo do projeto antes de ser finalizado e alterar o que for preciso. Por outro lado, os que preferem fazer página a página alegam que assim o artista está mais focado em cada página, e isto garante uma maior qualidade individual para cada uma delas. A verdade é que não há um modo correto ou errado para isto, é mais uma questão de escolha pessoal.

Com o *layout* pronto, a página é então desenhada e “arte-finalizada”. Após esse processo, a página é colorizada ou são colocados os tons de cinza caso seja em preto e branco. A próxima etapa é o processo de “balonagem” e “letragem” que consistem em colocar os balões e textos na página, respeitando as regras de composição e ordem de leitura local. Após todas as páginas passarem por este processo é então que elas podem ser agrupadas como uma HQ e montadas para a impressão.

3.2.10 Layout de uma página de HQ

Histórias em quadrinhos se utilizam de sequências de imagens e quadros para contar as histórias. Estas imagens precisam passar uma continuidade lógica, ilusão de movimento e passagem de tempo que não são reais. Em uma história em quadrinhos os recursos para tal são os quadros e a variação de seus tamanhos, o formato de quadros e uso de balões e onomatopéias para representar os sons. Fazer bom uso desses recursos é essencial para manter o leitor entretido na história e garantir que ele compreenda o que está acontecendo.

Por muito tempo a forma de garantir que o leitor entendesse o que estava acontecendo era de contar com texto tudo o que ocorria nos quadros. Isso era feito através de balão de pensamento ou de recordatórios (uma caixa de texto que serve para situar o leitor em algo que aconteceu no passado, o tempo em que a história está passando, monólogos, entre outros recursos). Os quadrinhos evoluíram e o conceito de “mostre, não conte” começou a fazer parte da mídia.

Figura 11 – Exemplo de recordatório no passado



Fonte: Quadros de “Batman featuring the Catwoman’s catnapping caper” (1966), publicado por DC Comics

A técnica de “mostre, não conte” é muitas vezes atribuída ao escritor russo Anton Tchekhov que supostamente disse: “Não me diga que a lua esta brilhando, mostre-me o cintilar da luz em um vidro quebrado.” Ela consiste em permitir que o leitor experiencie a história através de ações, palavras, sensações e sentimentos; permitindo-o interpretar o texto presente em cada quadro. Nas HQs isso influenciou diretamente a composição de páginas, uma vez que agora elas devem mostrar mais com as escolhas de composição e desenhos do que se apoiar nos textos, consequentemente os recordatórios passaram a ser menos utilizados.

A primeira coisa a se preocupar com uma página é a ordem de leitura, no ocidente lemos da esquerda para a direita e de cima para baixo. Isto é algo que deve ser mantido na ordem de “leitura” dos quadros para assim evitar confusão no leitor. Apesar de parecer algo simples, esse erro aparece algumas vezes em quadrinhos profissionais.

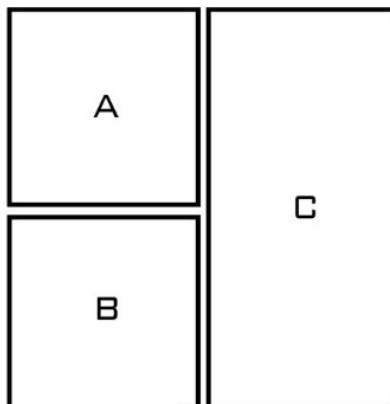
Figura 12 – Exemplo de página mal estruturada



Fonte: página de “Dark Avengers/Uncanny X-men: Exodus” (2009), publicado por Marvel Comics

Na figura 12 temos como exemplo uma página de HQ onde as flechas em laranja indicam a ordem correta de leitura enquanto as flechas em azul indicam a ordem que muitos leitores acabam seguindo, pela composição e pelo *layout* da página. O que acontece nesta página é que o o ponto inicial de leitura quadro C esta acima ao do quadro B e a direção dos quadros força olho do leitor a percorrer o sentido contrário, da direita para a esquerda.

Figura 13 - exemplo negativo de Layout



Isso pode acontecer em exemplos mais simples como o da Figura 13 em que a ordem correta de leitura é ABC porém de acordo com um estudo realizado por Neil Cohn⁴ 9% das pessoas leem ACB. O conteúdo dos quadros pode influenciar diretamente esta ordem de leitura, podendo guiar os olhos do leitor com as imagens e balões.

O artista também deve considerar se o layout da página irá conter quadros de formatos diversificados ou se serão apenas quadriláteros na posição horizontal ou vertical. Os quadros diversificados apresentam linhas inclinadas que por princípios de composição passam maior dinamismo do que linhas retas, sendo assim estes quadros funcionam muito bem para situações de ação. Já os quadros horizontais tendem a ser mais estáveis e funcionam para situações mais contidas como um diálogo. Isto não significa que quadros retos não podem conter ações, mas nesta situação normalmente a arte é composta para demonstrar tal instabilidade.

⁴ Neil Cohn é um cientista que estuda cognição e mídias visuais. Cohn é mais conhecido por suas contribuições em teorias de linguagem visual para quadrinhos.

Figura 14 – Exemplo de página de ação e de página de diálogo.



Fonte: “Avenging spiderman 14” pg 12 “avenging spiderman 15” pg 17 (2011), publicado por Marvel Comics

Dando sequência ao *layout* de uma página, tem-se a preocupação com o tamanho dos quadros. Em um *grid* fixo eles já são estabelecidos e não passam informação adicional ao leitor. Klaus Janson diz que todos os painéis estão relacionados e conectados de uma forma com os outros. Janson continua dizendo que o formato e tamanho dos quadros devem ser escolhidos de acordo com a informação a ser transmitida neles. Isso torna o maior painel uma âncora para a página, sendo normalmente o quadro mais dramático e/ou com informações mais significativas. Existem estudos que indicam que o maior quadro é também aonde o leitor passa mais tempo e que quadros menores são “consumidos” mais rapidamente.

Existem outros recursos do qual o quadrinista pode e deve utilizar, sempre priorizando a legibilidade da página e dos quadros internos. Um desses recursos que apresenta um grande poder narrativo é o contraste. O contraste pode acontecer tanto no formato e tamanho dos quadros como no interior deles. Este contraste pode ser tanto no claro e escuro como e valores de cor, um bom contraste pode ser utilizado para guiar os olhos do leitor assim como também transmitir sensações, emoções e outros aspectos que deverão ser interpretadas pelo leitor.

Figura 15 – Exemplo de contraste entre presença e ausência de cor para separar mundo real e mundo mágico



Fonte: Página 6 de Doctor Strange 3 (2016), publicado por Marvel Comics

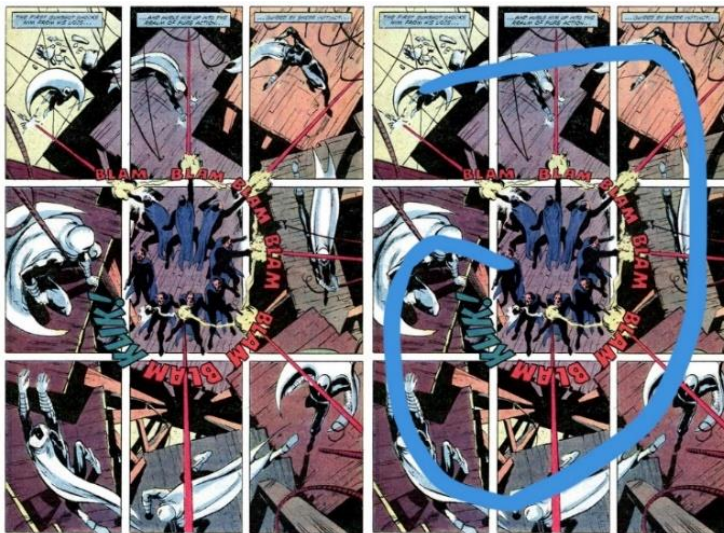
Na arte interna das páginas o artista deve manter boas regras de composição como seriam mantidas para ilustrações, porém, muitas vezes apropriando-se das regras de composição, o artista pode também guiar os olhos do leitor para o próximo quadro. Isso não é uma obrigatoriedade mas quando bem feita pode funcionar para quebrar a regra de leitura tradicional mas fazendo a mesma parecer natural.

Figura 16 – Exemplo de arte guiando o olho para o proximo quadro de forma natural.



Fonte: Página 6 de "Daredevil" 1 (2011), publicado por Marvel Comics.

Figura 17 -Exemplo de arte guiando o olho para o próximo quadro, forçando uma leitura no sentido horário da página.



Fonte: Página 19 de “Moon Knight” 9 (1988), publicado por Marvel Comics

Rotação de câmera é algo importante para não tornar a página estática, porém o artista ainda deve ter certos cuidados ao fazer isso. O principal cuidado que o artista deve ter ao rotacionar a câmera é atentar-se ao lado da página em que o personagem está. Isto é muitas vezes é negligenciado em livros porém sempre mencionado em cursos de história em quadrinhos e narrativa sequencial. Basicamente esta preocupação acontece quando há mais de um personagem na página, a posição de referência visual entre eles deve ser mantida, se um personagem está à esquerda do outro, ele deve sempre aparecer à esquerda nesta mesma posição. Caso o artista precise inverter os lados, essa inversão deve acontecer em um dos quadros com o personagem cruzando o outro ou em uma nova página onde esta nova estrutura deve ser mantida. Isto deve ser muito pensado e planejado, principalmente para não quebrar a estrutura de diálogos e dos balões.

Figura 18 - Exemplo de posicionamento de quadros no mesmo lado, apesar da rotação de camera.



Fonte: página 10 de “Dardevil 2” (2011), publicado por Marvel Comics

Existem outros recursos que o quadrinista deve ter conhecimento: como representar movimento contínuo, sequências de *flashback*, sonhos e fugas da realidade, por exemplo. Para estes casos há várias soluções distintas das quais cada quadrinista escolhe a que mais lhe agrada, ainda assim priorizando a legibilidade da página.

3.2.11 Letras e balões

O artista tem que se preocupar em deixar espaço nas artes para que sejam colocados os balões de fala. Em páginas em que não há muito diálogo isto não é um problema mas certos momentos isto pode vir a ser problemático. Como o processo de colocar as falas é feito após o trabalho artístico e muitas vezes por outra pessoa, os balões nem sempre fazem parte do planejamento de uma página. Uma boa prática é de manter em torno de 30% da parte superior dos quadros sem algo de importância para a cena, isso cria espaço para que as falas sejam ali colocadas.

Originalmente o processo de inserir letras e balões era feito a mão, isso deu às fontes usadas em HQs a característica de serem manuscritas. Tal característica permanece até hoje, mesmo que atualmente o processo e as fontes são feitos digitalmente. Segundo Alexandra Presser⁵, não há uma explicação do porque as fontes estarem sempre em letras maiúsculas, existem suspeitas de que isso tornaria o quadrinho mais legível sendo esse um possível motivo. McCloud argumenta que existe uma preocupação para uma harmonização geral para a página, o que leva a alguns desenhistas fazerem suas próprias fontes, para que elas carreguem assim semelhanças com os desenhos. Existem argumentos para as fontes serem mantidas em maiúsculas, como a de preservar a “linguagem dos quadrinhos”, logo a alteração no estilo da fonte teria algum outro significado a ser interpretado.

Figura 19 - O personagem Sonho de Sandman utiliza fontes minúsculas para enfatizar a diferença na fala do personagem com o das outras pessoas.



Fonte: Pagfina 4 de “Sandman 8” (1989), publicado por DC Comics/Vertigo

⁵ Alexandra Presser é uma quadrinista independente brasileira e doutoranda em Design pela UFSC (Universidade Federal de Santa Catarina)

Presser (2016) elabora que a escolha de fonte deve muitas vezes ser algo pessoal para o artista, principalmente independente, do qual a tipografia deve ser parecida com o padrão artístico proposto na HQ. Ela ainda levanta que uma preocupação que deve-se ter quando da escolha de uma fonte é a presença de acentos e pontuações como também outras funções dentro da família como negrito e itálico. Por ser uma mídia escrita utiliza-se muito do negrito para garantir uma entonação da fala ou marcar importância em algo falado. Isso torna o personagem mais humanizado e o quadrinho mais compreensível.

O trabalho de letreiramento está diretamente ligado ao trabalho de balonagem. Segundo Eisner o balão é uma forma de conter o som da fala em uma representação gráfica. Sendo assim alguns personagens podem ter seus balões diferenciados como mostrado na Figura 19. Isso ocorre para adicionar ainda mais personalidade à fala da personagem.

Não existem regras estabelecidas para o processo de balonagem, porém existem dicas e recomendações. Nate Pieko é um designer que trabalhou e trabalha como letrista profissional. Ele compilou infográficos algumas destas dicas e recomendações. Uma das recomendações de Pieko é com relação ao *Kerning* (espaçamento) das fontes e de que como algumas letras devem ser ajustadas manualmente para melhorar a aparência do texto como um todo. Pieko lista outras dicas como, por exemplo, deixar o visual do texto apropriado para o balão, não cruzar o “rabo” dos balões, como usar itálicos, conversas em uma língua diferente da nativa do quadrinho e até como trabalhar com onomatopéias.

Chris Oatley é um artista que publicou uma *webcomic* e aprendeu sobre o letreiramento por conta disto, felizmente ele também compilou seu aprendizado. Oatley fala que apesar dos balões serem ovais, é melhor preencher o texto em um formato de losango. Isso maximiza o espaço utilizado do balão e deixa o branco do balão mais simétrico. O artista continua que em design gráfico, normalmente, não é uma boa ideia deixar uma palavra isolada em uma linha, porém em quadrinhos isso é muitas vezes necessário e bem visto. Ele continua que deve-se evitar ao máximo o uso de hífen para separar palavras como também manter na mesma linha pronomes de tratamento com a palavra da qual este pronome está associado.

Figura 20 - Exemplo utilizado por Oatley para exemplificar o uso do losango, sendo a versão da direita a mais correta.



Fonte: Chrisoatley.com

Oatley também lista outras dicas, algumas similares às de Pieko. Oatley menciona o que talvez seja a principal dica a ser seguida e talvez deva ser tratada como uma regra. Balões devem apontar para a boca da personagem, não para a cabeça, para o corpo ou outra parte do corpo, mas sim para a boca.

Figura 21 - Exemplo utilizado por Oatley para exemplificar para onde apontar os balões, os dois primeiros estão errados enquanto o terceiro aponta para a boca.



Fonte: Chrisoatley.com

Muitas vezes o verdadeiro valor da letragem é ignorado. Uma boa balonagem contribui para o ritmo de leitura. É importante se perguntar o que deve ser "consumido" antes na cena, a imagem ou a fala? Hassan Otsmane é uma pessoa que costuma muitas vezes fazer análises de quadrinhos e publicá-las em sites ou em seu canal no Youtube, em uma de suas análises ele elabora como a separação e dispersão dos balões de fala serviu para enfatizar o que estava acontecendo nas páginas. Segundo Otsmane a ideia é que esse espaçamento faz com que você percorra a arte mais vezes, assimilando com maior intensidade o desenho nos quadros. Otsmane comenta que um bom trabalho de balonagem é sutil e imperceptível porém eficiente, não é algo que chamará a atenção, mas sim algo que complementará a experiência total de leitura.

Existem algumas opções para procurar fontes de quadrinhos, duas destas opções valem ser mencionadas. A primeira é *Comicraft font library*, um *site* que contém fontes de vários artistas profissionais como as criadas e utilizadas por Scott McCloud, Dave Gibbons e outros. Na grande maioria as fontes são pagas porém de grande qualidade. A segunda opção é o *site* de Nate Piekó, *BlamBot*, que contém diversas fontes para quadrinhos e as dicas mencionadas anteriormente por Piekó. O acervo é bem dividido entre fontes para diálogos, onomatopéias e títulos. Estão presentes fontes pagas e fontes gratuitas, ambas de grande qualidade.

4. DESENVOLVIMENTO

Ao desenvolver a HQ temos que manter o foco na metodologia utilizada. Conforme o proposto devemos gerar ideias, testar protótipos, fazer escolhas e por fim implementá-las. Ideias foram geradas em inúmeros momentos, desde a criação da história até a concepção da página final. Como múltiplas ideias foram geradas, houve um processo simples para testá-las e selecionar as que melhor funcionam para aquele momento. Subsequentemente coube implementar as ideias selecionadas.

O mesmo processo de *checklist* proposto pela metodologia foi aqui aplicado, inúmeras vezes. Através de uma descrição mais detalhada de cada momento da produção ficará mais claro como as etapas propostas pela metodologia foram implementadas em um projeto único.

4.1 DO ARGUMENTO AO ROTEIRO

O processo criativo é sempre algo complicado, surgir com uma história nova é sempre muito difícil e trabalhoso. Segundo Mark Knecee isso é ainda mais para um escritor de quadrinhos. Knecee é autor do livro *"The Art of Comic Book Writing"* e professor de Universidade americana SCAD (*Savannah College of Art and Design*) sendo co-fundador do departamento de arte sequencial e responsável por elaborar todos os cursos de escrita para quadrinhos na SCAD.

Knecee abre o Capítulo Um dizendo que muitas vezes um escritor de quadrinhos iniciante tende a se preocupar com o que esta sendo aceito pelo mercado ao invés de escutar sua voz interior. Como aluno de design, a escrita de uma história não é meu forte, optei então por trabalhar em parceria para esta etapa. Neste momento surgiram um grande número de ideias, na hora de elaborar um argumento para a história grande parte destas ideias não vingaram e foram abandonadas. Na hora de elaborar realmente as histórias, um grande número de argumentos não foi desenvolvido. Chegamos a ter duas histórias sendo desenvolvidas em estágio de roteiro, uma escrita por Isis Miura Barbosa (aluna de graduação em Letras - Inglês - UFSC) e outra escrita por Lara Bet Meneghel (aluna de Relações Internacionais -UFSC). A história de Isis cresceu e eu me envolvi diretamente no processo de roteiro, fazendo papel de co-autor e editor, ajudando a modelar a história de acordo com a minha interpretação e experiências. Seguindo as recomendações de Knecee, desenvolvemos as primeiras versões do roteiro.

Uma das principais preocupações em contar uma história em arte sequencial é com a dramaticidade de uma página. A página deve ajudar a

progredir com a história ou com a construção de mundo. Ela deve também instigar o leitor a continuar a ler, de certa forma cada página deve acabar com um “mini clímax”, algo que faça o leitor se questionar: “o que acontece agora?”. Para conseguir este resultado foi elaborado um “outline” das páginas, algo que Knecee comenta em seu livro. Isto ajuda a enxergar quais sequências de ação estarão em cada página, não se trata de um planejamento de *layout* de página, isso é só para o entender o que acontecerá em cada página da HQ.

À partir do *outline*, foi escrito a última versão de roteiro. Alguns escritores optam por escrever em prosa o que acontecerá na página como um todo. Como a versão final foi escrita por mim optei pela forma que achei mais confortável em trabalhar. Optei por construir o roteiro final através da determinação de páginas e quadros, isso tornava a ação mais visível e já pensava layouts de página enquanto escrevia. Isto é positivo também por já me dar ao certo quantas páginas de quadrinho eu teria. Sendo um quadrinho independente, mesmo com um roteiro fechado eu ainda teria liberdade para voltar atrás e alterar algo menor caso considerasse necessário, o que aconteceu. O roteiro final pode ser visto no anexo C e o *outline* no anexo D.

4.2 A HISTÓRIA DA HQ.

A HQ abre com um grupo de três pessoas chegando em uma mansão. Estas três pessoas são Clara, Anna e Leo. Os três são irmãos e estão indo passar o aniversário de Anna nesta mansão, rapidamente entendemos que Clara é contrária a isso. Clara é uma personagem extremamente focada no trabalho e esses dias na mansão irão afastá-la disto, o que a incomoda profundamente. Leo é indiferente com a situação, na verdade Leo é indiferente com tudo, algo que também incomoda Clara.

Ao chegar na mansão os três são recebidos por Yusuf, um velho responsável por cuidar da casa. Yusuf apresenta a casa para os três, o que inclui uma porta fechada da qual eles não devem entrar em nenhuma circunstância. Anna tenta interagir com os irmãos mas Leo está dormindo e Clara ocupada com o trabalho. Ana então observa algumas bonecas decorativas na mansão, ela fica tão focada nisso que perde noção do tempo. Anna escuta os irmãos discutindo e corre para intervir. A briga termina com Leo se retirando e subindo as escadas, para se deparar com a porta do quarto que eles não deveriam entrar entreaberta.

Amanhece e vemos Anna e Clara tomando café da manhã. Clara se questiona se foi muito grossa com o irmão e decide ir pedir desculpas. Chegando no quarto do irmão ela se depara com Yusuf que a informa que

Leo foi embora. Clara explode e volta a criticar o irmão. Anna fica extremamente chateada com a situação.

Triste, Anna senta-se perto das bonecas e Yusuf decide conversar com a garota. O velho conta a história daquelas bonecas, de certa forma a história que Yusuf conta contrasta com a situação ocorrendo no momento da vida de Anna. A história de Yusuf é uma antiga lenda sobre as bonecas russas, também conhecidas como Matryoshka. Anna se empolga com as bonecas e decide chamar Clara.

Clara ao olhar para as bonecas fica extremamente irritada, segundo ela Anna a fez perder tempo com meras bonecas. A próxima vez que vemos Clara ela está sentada em sua cama incomodada com a situação, Clara não gostaria de ser dura como é, ela gosta dos irmãos mas não sabe como agir. Clara escuta um barulho vindo do corredor e resolve ver o que é. Novamente a porta proibida está entre-aberta.

Amanhece e vemos uma situação “familiar”, Anna está tomando café mas desta vez sozinha. Ela se levanta e começa a procurar pela irmã, não encontrando ela pergunta para Yusuf que diz para Anna checar no cômodo proibido. Anna entra na sala, ela reclama para Yusuf que não tem ninguém na sala. Yusuf tranca a porta e então vemos uma pequena boneca russa falar para Anna olhar melhor na sala, que sua família está lá sim. Neste momento o leitor consegue ver duas bonecas parecidas com Clara e Leo. A boneca continua dizendo para Anna não se preocupar pois ela estará junto de sua família em breve. A HQ termina com três bonecas, Clara, Leo e Anna, na estante. Um carro se aproxima da casa e vemos uma nova família chegando.

Quando começamos a trabalhar nessa história tínhamos a ideia de fazer um suspense, um grupo que estivesse em uma mansão e eles fossem sumindo para no final você ver que eles estavam sendo transformados em bonecas russas. Outro elemento era que a história ia acabar como começa, dando a ideia que algo similar poderia vir a acontecer novamente, uma vez que nada na história resolveria realmente o mistério, o “vilão” não seria derrotado.

Como dito anteriormente o processo criativo é algo complicado de documentar. Parte da inspiração para a história surgiu ao olhar para bonecas russas decorativas na casa de familiares enquanto a lenda que Yusuf conta é uma lenda real. Como várias lendas, essa apresenta mais de uma versão, em algumas versões a última boneca é sinistra ou maligna. Ao se deparar com isso, Isis e eu resolvemos muito de nossa história. O restante começou a ser montado à partir dos personagens e o que os motivava. Chegamos no elemento central da história que é a Família por conta da personalidade e motivação de Anna e o contraste que ela tinha com os irmãos.

4.3 PLANEJANDO A QUANTIDADE DE PÁGINAS.

O roteiro me delimitou a quantia de páginas de quadrinho que teria a HQ, foi então que pude planejar o “livreto” como um todo e orçar a impressão com gráficas. Quadrinhos independentes podem se resumir em conter apenas a história em si, mas uma prática bem comum é a adição de extras. Estes extras são coisas como *concepts* de personagem, explicação de processo do artista e muitas vezes em quadrinhos coloridos uma galeria de artistas convidados. Curiosamente a galeria de convidados é algo que só aparece em HQs coloridas.

Ao planejar a quantia de páginas da HQ foi decidido que a segunda e terceira capa seriam em branco ou com algum padrão que se relacionasse com o tema, nada de grade importância. A primeira página teria o título e um espaço para esboço, uma prática comum em quadrinhos independentes, principalmente em eventos como a *Comic Con*. Isso é uma forma de agradecer a quem comprou sua HQ de uma forma pessoal. A pessoa compra o quadrinho e leva um “sketch” de brinde.

A segunda página é reservada aos créditos, ISBN e agradecimentos. E na página três é que começa realmente a HQ. A HQ terá 24 páginas o que faz ela terminar na página 26. Na página 27 começam os extras com uma página titular de extras. As páginas 28 e 29 trarão o processo de construção de uma página, roteiro até balão. Páginas 30 e 31 trarão *concepts* de personagens. Neste momento surge uma incógnita: por ser uma HQ independente o financiamento dela será por conta do autor, então o custo da impressão irá influenciar em tomada de decisão perante a presença de cor ou não. Havendo cor a HQ conterá uma galeria de artistas convidados, adicionando 8 páginas extras. A primeira sendo uma página titular para a galeria de convidados e as 7 páginas subsequentes de artes extras. A última página é dedicada a falar sobre os autores da obra, a criadora da ideia original Isis Miura e a mim, responsável pelo roteiro, arte e letragem.

4.4 ORÇAMENTO E CUSTOS.

Abordar o tópico de orçamento e custos é sempre complicado na comunidade artística. O consenso é que o público não valoriza o produto como deveria. Após conversar com artistas alguns concordaram em compartilhar orçamentos feitos para suas respectivas HQs. Isto aconteceu por dois motivos: o primeiro é que também sou um artista e entendo o problema; o segundo é que me comprometi a não torná-los públicos. A

verdade é que um orçamento traz apenas o custo de impressão, enquanto uma HQ tem outros custos embutidos em sua produção que o público em geral não percebe.

Para estar em um evento como a CCXP o artista tem que pagar a mesa, a impressão e transporte de todo o material. Isso inclui tanto o material a ser vendido como também o banner, suporte para banner e cartão de visita. O custo de viagem e hospedagem caso o artista não seja da cidade em que ocorre o evento também faz parte do custo. Talvez o mais negligenciado de todos é o custo das horas de trabalho que foram colocadas no material, que é basicamente o pagamento pelo trabalho e dinheiro que o artista irá usar para se manter. Existem outros custos menores como aluguel ou aquisição de uma máquina de cartão de créditos, alimentação durante o evento e similares.

Infelizmente o público se recusa a ver esses custos adicionais, e ficam irritados quando descobrem o preço de impressão e o preço de venda. Os relatos dos artistas com experiências com essa situação são preocupantes, levando isto em conta foi decidido que o custo não será revelado para evitar problemas futuros os quais a comunidade tenta evitar.

Por outro lado a comunidade artística busca se ajudar, e conseguiu listas de gráficas com as quais outros artistas independentes já trabalharam, isso também incluía experiências tanto no atendimento como na qualidade de impressão. A lista de gráficas pode ser vista em anexo E. Foram feitos 3 tipos de orçamento em 9 gráficas diferentes. Os tipos de orçamento requisitados foram:

- Formato A5 – Capa 4x1, Couchê Fosco Suzano Comercial 250g. Miolo 40 páginas 4x4, Couchê Fosco Comercial 115g.
- Formato A5 – Capa 4x1, Couchê Fosco Suzano Comercial 210g. Miolo 32 páginas 1x1, Couchê Fosco Comercial 115g.
- Formato A5 – Capa 4x1, Couchê Fosco Suzano Comercial 210g. Miolo 32 páginas 1x1, Polen 90g.

O resultado dos orçamentos traz consequências diretas para a HQ. Por ser uma produção independente a forma de produção depende da capacidade financeira de quem está realizando o projeto. Para a HQ ser viável em cores ela deve ser impressa em no mínimo 500 volumes, tendo um custo por unidade muito melhor em 1000 volumes. Em preto e branco a HQ começa a ser viável em 300 volumes, também melhorando em 500 e 1000 volumes, independente das versões, uma vez que o custo não é tão diferente assim.

O preço médio de uma HQ independente é de R\$25,00, com uma grande maioria custando R\$20,00 e algumas outras mais caras podendo chegar até R\$40,00. Isso foi um dos fatores ponderados a decidir o que era viável, juntamente com expectativa de venda e os outros gastos

previamente mencionados. Os relatos de outros artistas dizem que em um evento como a CCXP é esperado vender de 80 a 150 edições da HQ, porém em eventos menores a quantidade cai drasticamente, vende-se de 3 a 15 edições.

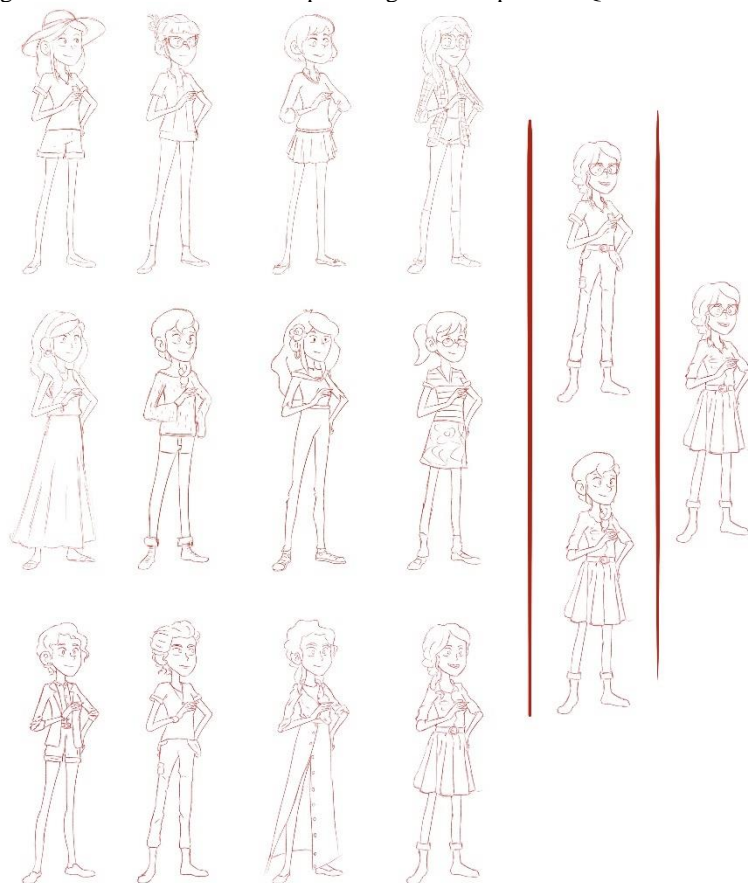
Levando todos estes fatores em consideração, decidiu-se que a HQ será impressa em preto e branco com miolo em 115g e será comercializada por R\$20,00. A princípio serão impressos 300 volumes, porém isto pode mudar para 500 por motivos pessoais.

4.5 DESENVOLVIMENTO VISUAL.

O desenvolvimento de *concept art* e estilo para HQ pode ser feita de várias formas. Sobre o estilo artístico o quadrinista deve se manter fiel ao seu trabalho, não tentando trabalhar com aquilo que ele não está acostumado. O estilo tem que ser algo natural para o artista para que assim ele consiga trabalhar naturalmente na HQ. No meu caso específico, possuo dois estilos artísticos: um realístico e outro mais próximo do *cartoon*. Para a HQ optei pelo *cartoon*. O motivo desta escolha foi tempo de produção, o estilo realista me consome muito tempo, o que tornaria a produção da HQ inviável.

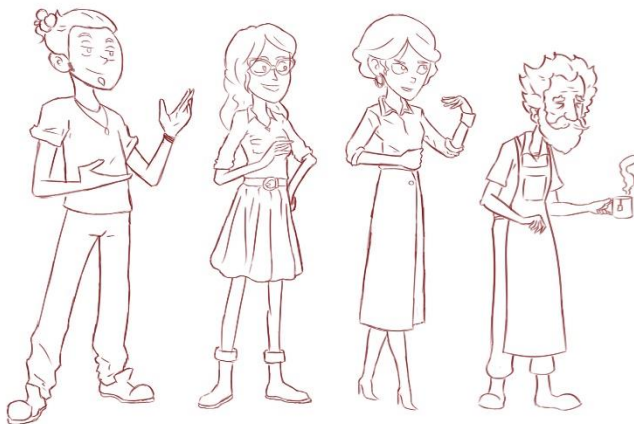
Mantendo isto em mente, o artista pode começar a desenvolver *concept art* para a HQ. O *concept* deve levar em conta idade, personalidade, atributos físicos e outros elementos que podem ajudar na percepção daquela personagem. O método utilizado para desenvolver o visual dos personagens desta HQ consiste em desenhar personagens diferentes que se encaixem na descrição do personagem e ir selecionando os elementos que mais agradam na percepção deste personagem.

Figura 22- Desenvolvimento da personagem Anna para a HQ.



A personagem principal foi a que mais teve versões diferentes, sendo 12 versões cruas e duas combinações para depois combinar essas duas novamente. E isto ainda não é a versão final. Ao finalizar este processo para os quatro personagens da HQ, eles foram colocados juntos para terem suas silhuetas analisadas. Caso haja semelhanças na silhueta de personagens isso pode dificultar na identificação dos mesmos. Então neste momento os quatro personagens principais são trabalhados simultaneamente.

Figura 23 - Versão final do Concept Art dos quatro personagens finais.



Outro elemento importante da HQ são as bonecas russas, Matryoshkas, o mesmo processo foi utilizado para obter o visual destas bonecas. A partir do *concept* das bonecas e das personagens pude desenvolver o *concept* das bonecas das personagens. Os *concepts* foram desenvolvidos antes de obter respostas dos orçamentos, então a opção de fazer a HQ colorida era uma realidade. Isto foi vantajoso pois todos os personagens possuem versões coloridas e isto pode ser utilizado na capa da HQ.

4.5 LAYOUT DE PÁGINAS.

O *layout* de página é o momento mais crucial na hora de produzir uma HQ. Para começarmos a elaborar o layout devemos escolher com relação ao *grid* ou não. A pesquisa mostrou que o *grid* tende a ser algo em desuso, por isso este não será utilizado. Esta HQ não é de ação, é um suspense com drama, fazer páginas com variação na inclinação dos quadros não faria sentido afinal de contas esse recurso funciona melhor com páginas de ação. O roteiro já me entrega o número de quadros então esta não é uma preocupação no momento.

Para cada página são criados *thumbnails*, desenhos pequenos e rabiscados que vão servir para visualizar a página como um todo. Estes *thumbnails* servem para ter a ideia de composição da página e a composição interna dos quadros. É neste momento em que a importância do quadro deve ser levada em conta.

Figura 24 - Thumbnails da página um da HQ



A página um da HQ por exemplo teve 4 *thumbnails* diferentes. Como mostra a figura 24, que também deixa claro que o thumbnail não é um esboço e sim algo que o artista consegue olhar e entender o que está acontecendo para então esboçar a melhor solução. Na primeira página o roteiro apresenta a mansão e os 4 personagens da história. A mansão aparece no primeiro quadro, ele serve para situar o leitor de onde a história irá se passar. O segundo quadro mostra pela primeira vez os 3 irmãos e o terceiro mostra o toque na campainha e começo de um conflito envolvendo Clara. No quarto quadro temos a introdução de Yusuf e por fim entramos na mansão aonde a história acontecerá.

Começo pensando que possivelmente o último quadro seria o mais importante, ele me mostra o quão imensa é a casa e tenho aqui oportunidade de desenhar os quatro personagens de corpo inteiro, algo que é bom para o leitor se familiarizar com as personagens. Isto fica evidente no primeiro *thumbnail*. Resolvo fazer um segundo *thumbnail*, aonde a casa teria uma função mais amedrontadora. Neste caso, o segundo, o quarto e quinto quadros seriam mais importantes pois mostram a recepção deles na casa como um todo. Ainda insatisfeito faço mais um *thumbnail*, aonde comprimo os três primeiros quadros mantendo maior importância no quinto como mencionado previamente. Antes de sequer terminar este *thumbnail*, penso em algo mais efetivo. Apesar do primeiro quadro ser um plano geral, sem diálogo e em teoria sem muita importância, ele é o mesmo quadro que termina a HQ inteira. O que torna o primeiro e último quadros os mais importantes de todos. Por consequência ele deve ser o maior quadro na primeira página, marcando assim um maior contato para com o leitor para quando ele rever tal quadro.

O mesmo processo é aplicado para todas as páginas, algumas precisam de mais pensamento, mais *thumbnails* e algumas precisam até desviar do roteiro. Um exemplo é a página 3, de acordo com o roteiro era para ela ter apenas 6 quadros, porém ao fazer os *thumbnails* notou-se que

um quadro a mais seria necessário. A adição de um quadro nessa situação provia maior dramaticidade e intensidade para a situação, facilitando a interpretação do leitor com aquele momento.

Figura 25 -Rascunho do quadro 5 e 6 da página 3 de acordo com o roteiro.

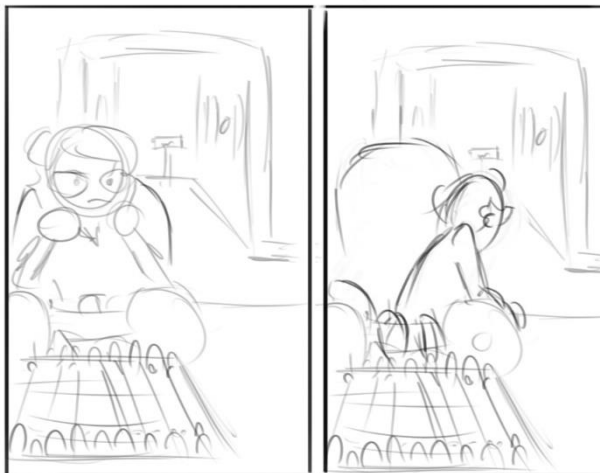
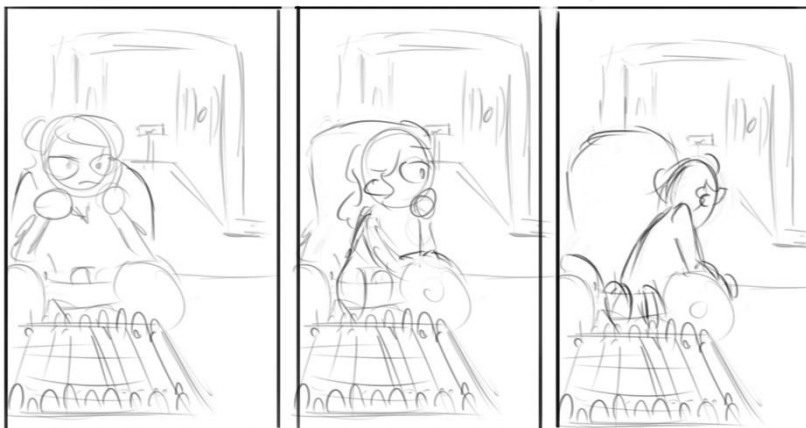


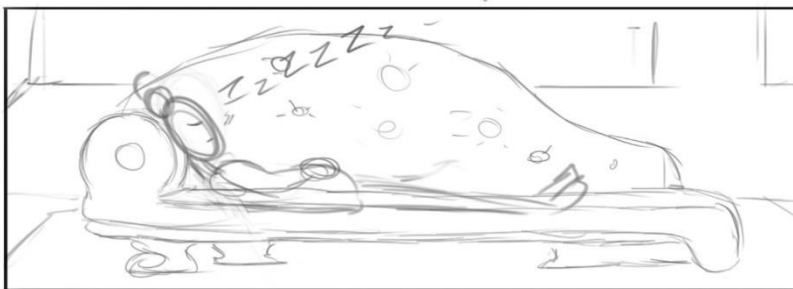
Figura 26- Rascunho do quadro 5, 6 e 7 da página 3 de acordo com a interpretação do artista



Outra preocupação na hora de layoutar a página é com o sentido da ação no quadro e a direção que ela pede. Um exemplo de tal se dá também na página três, na qual Leo está deitado dormindo. Ao pensar em

alguém deitado, temos a tendência de pensar em uma imagem horizontal, por isso o quadro para tal é horizontal como mostra a figura 27. A decisão de tal formato de quadro aconteceu na parte de layout da página, quando os *thumbnails* eram desenvolvidos, porém para facilitar o entendimento a imagem ilustra o esboço. A direção da ação muitas vezes pode acabar ditando o formato do quadro e subsequentemente da página como um todo.

Figura 27- Esboço de Leo deitado na página 3 da HQ



Algumas vezes o roteiro inteiro deve ser adaptado na hora de layoutar a página. O principal exemplo para isso é na página 4. O roteiro faz menção direta ao uso de cores porém, a produção da HQ será em branco e preto. O uso de cores seria para dar a noção de passagem de tempo, uma outra solução para tal teve de ser pensada. A solução foi bem direta: colocar um relógio em uma posição de destaque para que assim o leitor seja “obrigado” a olhar o relógio e perceber a passagem de tempo. Isso gera outro problema, o relógio tem de estar em destaque na maioria da página. O roteiro inteiro teve de ser adaptado, os outros elementos que estão descritos na página foram removidos, mantendo totalmente o foco nas bonecas russas. Isso fortalece o tema geral da HQ e o deixa mais evidente para o leitor. Posteriormente a personagem de Anna irá revisitar este local na HQ então deixá-lo mais evidente também melhora a interpretação e o entendimento do leitor como um todo.

Figura 28 -Esboço da página 4 da HQ

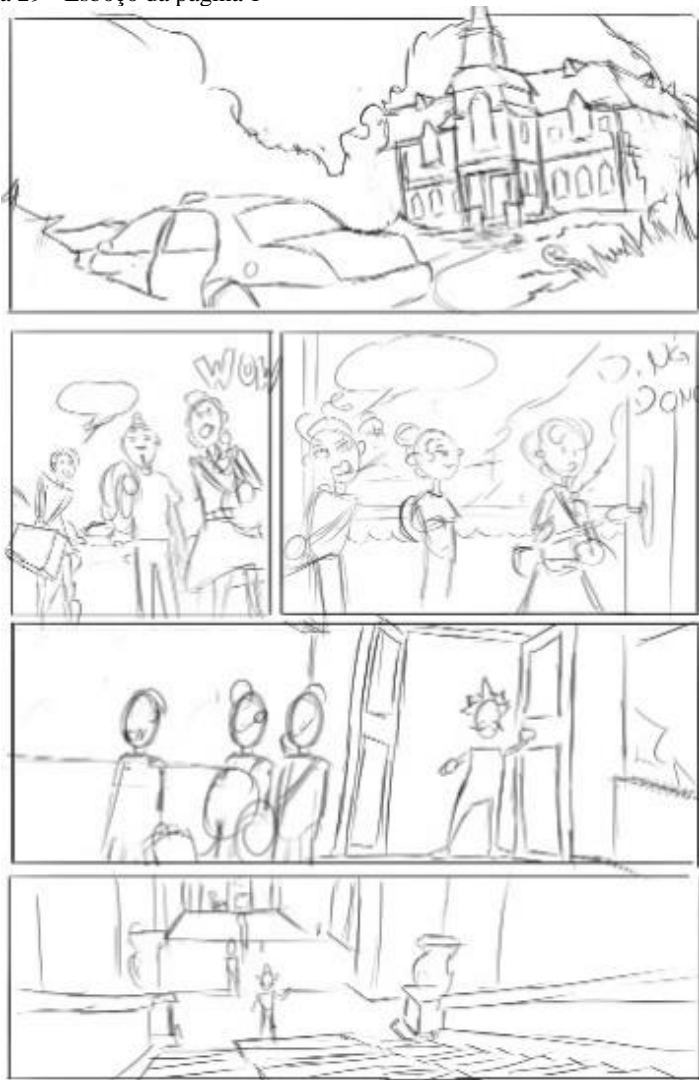


4.5 ESBOÇANDO, FINALIZANDO E “COLORINDO”.

O layout de página é um começo porém ele não define tudo. Á partir de um layout já definido a página pode então ser esboçada. Aqui a composição final já começa a ganhar definição. Por ser o último momento antes da finalização da página, este é o momento para realizar possíveis

alterações. A preocupação com o tamanho dos personagens para deixar o espaço para os balões ocorre nesta etapa.

Figura 29 - Esboço da página 1



A figura 29 mostra o esboço da página 1, ao compará-lo com o *thumbnail* percebe-se que o layout do último quadro está bem diferente. Esta alteração foi decidida no momento do esboço para deixar a página mais dinâmica e melhor transmitir a imensidão da mansão para o leitor.

Outra preocupação que o artista tem neste momento é com metáforas visuais. Como a história lida com a tristeza e a separação de Anna dos irmãos optou-se por colocar a personagem na escuridão nestes momentos, isto foi algo que foi decidido durante esta etapa. A primeira vez que isto acontece claramente é na página 5 conforme mostra a figura 30.

Figura 30 - No último quadro Anna e Clara estão desenhadas em tom mais escuro, elemento visual que será trabalhado ao longo da HQ



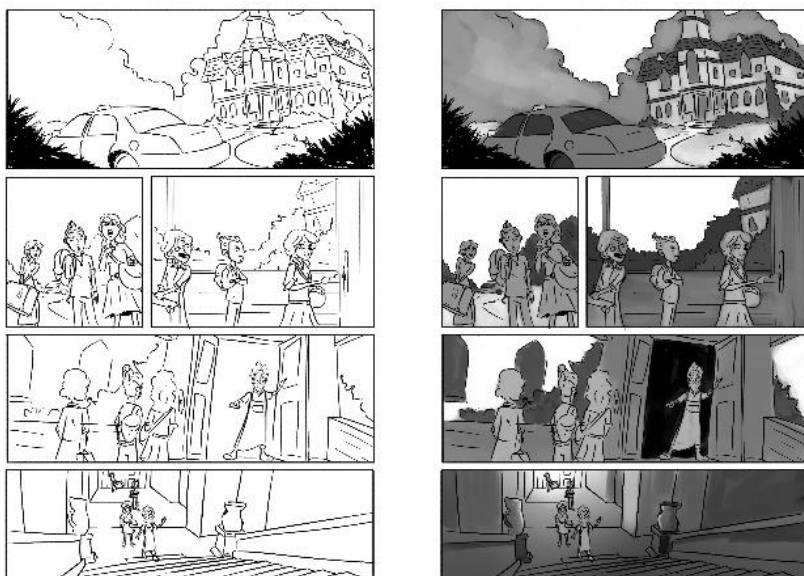
Outro elemento que a figura 30 deixa claro é como a composição guia o olhar do leitor, neste caso pela angularidade do horizonte sendo mantida entre os dois quadros. Outra situação visual que deve ser resolvida se dá com a lenda contada por Yusuf. O leitor precisa ter de forma clara que o que ele está vendo é uma lenda e não algo acontecendo no mesmo momento que o restante da história. A decisão foi de eliminar a margem dos quadros e na hora de adicionar os tons de cinza fazer com que o fundo tenha uma aparência esfumada. Como mostra a figura 31.

Figura 31 - Exemplo de como foi feito o recurso visual para contar a lenda na página 13 da HQ



Com as todas as páginas esboçadas iniciou-se o processo de finalização. Havia uma preocupação de que todas as páginas fossem relativamente simétricas. A arte deveria começar e acabar na mesma altura e largura. O espaçamento entre os quadros também deveria ser padronizado. Para facilitar tal processo um modelo para desenhar as páginas foi criado. Tal modelo pode ser visto no anexo F. Então o esboço da página é colocado em cima deste modelo e as páginas são então finalizadas e a arte passa então a ficar com o acabamento final. Em uma HQ colorida a próxima etapa seria fazer justamente o processo de coloração. Porém a HQ do projeto será impressa em preto e branco com tons de cinza. Os tons de cinza foram adicionados no momento da coloração. Enquanto a figura 29 mostra o esboço da página um, a figura 32 mostra a página finalizada e com seus tons de cinza.

Figura 32 – Página 1 finalizada e com escala de cinza



Ao colocar os tons de cinza a preocupação é adicionar contraste entre os elementos e fortalecer as metáforas visuais já estabelecidas. Após todas as páginas estarem finalizadas e “coloridas” elas estão prontas para a letragem.

4.6 LETRAGEM.

O roteiro já apresenta os diálogos e a que quadros eles pertencem, mas ele não apresenta exatamente aonde colocá-los nos quadros. Isso é algo decidido na hora de fazer balonamento. Ao estruturar os quadros o espaço para o balão já é reservado, isso acontece para que o balão não sobreponha algo importante da arte.

Conforme a pesquisa informou, a fonte escolhida deve se encaixar com o desenho. Para este projeto a fonte escolhida foi a BACK ISSUES BB, e as outras versões presentes na mesma família. Uma pré-visualização da fonte pode ser vista no anexo G. A fonte será trabalhada em tamanho 10 para a maioria dos quadros, reduzida em momentos de sussurros e aumentada em momentos de gritos.

Então o texto diagramado é colocado nos balões e ambos colocados em cima da arte. As adaptações necessárias são feitas, como por exemplo ajustar o “rabo” do balão para que ele aponte corretamente para a boca. Outro ajuste se deve com os negritos, eles são utilizados para enfatizar drama e entonação. Isso é feito no momento de ajuste para que funcione junto da arte.

4.7 EXTRAS.

Com a HQ pronta o próximo passo é trabalhar os extras mencionados anteriormente. O primeiro extra é uma explicação do processo, desde o *thumbnail* até a página final. Uma versão muito resumida do que foi dito neste relatório. A segunda parte de extra é a exposição de *concepts*, novamente algo similar ao que aconteceu no segmento de desenvolvimento visual. Após isso apresenta-se um resumo sobre o projeto e como ele foi elaborado, falando do tratamento acadêmico até sua publicação e para terminar um perfil dos autores, escrito por eles mesmo.

5. PROTÓTIPO

A primeira versão da HQ será impressa conforme o estipulado pelo projeto, mas ela será um protótipo e não a versão final. O motivo para tal é que ela será impressa alguns meses antes do evento ocorrer. Nesse tempo entre o protótipo e o evento melhorias serão feitas, baseadas em críticas e impressões de primeiros leitores. Isso garante que o produto final terá uma melhor qualidade. Caso as primeiras impressões sejam positivas, a HQ pode vir a ser impressa conforme a primeira versão, deixando de ser um protótipo.

6. MATERIAL EXTRA PARA AA

Conforme a pesquisa demonstrou o artista precisa ter outros materiais na mesa da *Artist's Alley*. Por tal motivo, mesmo não sendo o objeto deste trabalho, tais materiais serão aqui mencionados. O principal material deste tipo são as *Prints*. Tratam-se de pôsteres impressos normalmente em A3, couchê fosco entre 250 e 300g.

Como a *print* é um material pessoal, o artista opta por fazer algo que lhe agrade e que ele acredita que será aceito e consumido pelo público. A ilustração criada pra uma *print* muitas vezes complementa o portfólio do artista, o que facilita a admissão em uma *artist's alley*.

Outros materiais extras são cartões postais, marca-páginas, adesivos e *sketchbooks*. Cabe ao artista produzir o que ele tem interesse, tanto do ponto de vista de produção como de venda. Algumas *prints* foram elaboradas durante a produção deste projeto para complementar o material de venda. Como mencionado anteriormente elas estão trabalhadas em outro estilo artístico, conforme a Figura 33.

Figura 33 - Imagem ilustrativa de uma das artes para *prints* produzida durante o projeto.



7. INSCRIÇÃO E RESULTADO

O processo de inscrição costuma ser simples. No caso da CCXP há um *link* para o formulário no regulamento da Artist's Alley, basta o artista preencher os dados e aguardar a resposta. O formulário, além de pedir dados formais como nome e documentos e portfólio, também requisita o que o artista pretende lançar no evento e outros itens que serão vendidos.

Como mencionado é altamente recomendado dividir mesa, inclusive incentivado pelo evento. Cabe ao artista decidir se vai dividir e em caso positivo com quem. Após tal decisão ambos devem escolher quem será o responsável pela mesa. Toda a comunicação será feita através desta pessoa que deverá repassar a informação ao outro integrante da mesa.

Pessoalmente escolhi dividir a mesa com “Thiago Egg”, artista de Vitória - ES. Após as inscrições feitas era questão de aguardar a data de resposta (06/06/17). Felizmente a resposta foi positiva. Thiago e eu fomos aprovados para uma mesa simples e devemos proceder agora com os próximos passos. Pagar o valor da mesa até a data estipulada, enviar as informações dos artistas que forem pedidas (costumam ser uma mini biografia, foto e alguns trabalhos), adquirir credencial para assistente de mesa, caso necessário, e por fim no início do evento entregar o contrato físico, impresso e assinado para assim retirar as credenciais do evento e dar início às atividades de venda.

8. CONCLUSÃO.

O mercado de quadrinhos é algo em ascensão no Brasil, isso ficou evidente com o surgimento de mais eventos voltados a mídia. Os eventos estão ficando cada vez mais frequentes e maiores. Os quadrinhos independentes estão no momento na mesma situação.

Curiosamente o mercado independente ainda não possui tendências definidas. Pode-se pensar se tal segmento chegará a ter algo a ser seguido, uma vez que a pesquisa mostrou que o quadrinho é muito mais uma manifestação artística pessoal de quem o produz.

As ferramentas de design contribuem muito para a produção de uma HQ, porém elas não são absolutas. Histórias em Quadrinhos funcionam como uma linguagem, e muitas vezes regras existem mas elas podem ser quebradas para melhorar o entretenimento do leitor. A junção das ferramentas de design e a compreensão da mídia funcionam muito bem para a produção de um produto único.

Produzir uma HQ exige conhecimentos diversos, e muitas vezes negligenciados por iniciantes. A primeira impressão é de que basta colocar as imagens em quadros menores para se ter uma boa página de quadrinho, porém o estudo mostrou que há uma maior complexidade na produção de cada página. Essa complexidade é algo que pode ser estudada e aprendida, mas a certo ponto precisa ser colocada em prática para continuar evoluindo.

A maior dificuldade encontrada se deu com a escrita de um roteiro. Escrever uma história exige técnicas de escrita que muitas vezes não são estudadas em um *curriculum* de Design. A problemática da escrita é algo que tende a aumentar ao levar este roteiro para HQ que exige que tudo seja fragmentado em quadros, então certos conceitos podem funcionar escritos ou em filme porém não em um único desenho. Muitas vezes aliar-se a pessoas com maior conhecimento nesta área é essencial para construir uma história sucinta e compreensível.

Este trabalho abre a possibilidade de estudos futuros, por exemplo um maior foco nos outros materiais vendidos em uma *Artist's Alley*, sobre a rentabilidade de um quadrinho independente e até para o papel de um editor para a produção de uma HQ e o que a ausência dele impacta em um quadrinho independente.

REFERÊNCIAS

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Basics Design 08: Design Thinking**. [s.l.]: Ava Publishing, 2010. 200 p. (Basics Design).

ANIME BOSTON. **Artists' Alley Beginner Guide**. Disponível em:
<http://www.animeboston.com/artists/artists_alley_beginner_guide/>. Acesso em: 21 nov. 2016.

ARTIST Alley - Dicas gerais!. Florianópolis: Alice Monstrinho, 2016. P&B. Disponível em: <https://youtu.be/SM9klzt_a-Q>. Acesso em: 21 nov. 2016.

BIO LIVROS. **NOTÍCIA: HQ FAZ HOMENAGEM AOS CARNAVAIS DE ANTIGAMENTE**. 2015. Disponível em:
<<http://www.biolivros.com/2015/11/noticia-hq-faz-homenagem-aos-carnavais.html>>. Acesso em: 27 out. 2016.

BOLLING, Ben; SMITH, Matthew J.. **It Happens at Comic-Con: Ethnographic Essays on a Pop Culture Phenomenon**. [s.l.]: Mcfarland, 2014. 216 p.

BRIGATTI, Gustavo. **ComicCon RS celebra a cultura pop neste findi em Canoas**. 2015. Disponível em:
<<http://zh.clicrbs.com.br/rs/entretenimento/noticia/2015/08/comiccon-rs-celebra-a-cultura-pop-neste-findi-em-canoas-4829136.html#showNoticia=RnQqKX1iaXQxNDI0MDk1OTYyNzlwMTE2NzM2ZVlvNDkyMzA3NDUzMDI1MTM0NTYzMiomcDQ1OTA3NTlwODg1MTgwMzM0MDhbT1wpIXpaeixyMUUp1ZW04bXI=>>>. Acesso em: 08 maio 2017.

CCXP. **Informações Gerais - Artist's Alley**. 2016. Disponível em:
<https://ccxp.com.br/files/AA_CCXP2016_InformacoesGerais.pdf>. Acesso em: 27 set. 2016.

CCXP. **Ingressos para sábado esgotados!** 2016. Disponível em:
<<https://www.facebook.com/CCXPoficial/photos/a.718168544>>

868033.1073741827.718084201543134/1029219753762909/?type=1&theater;>. Acesso em: 2 nov. 2016.

CCXP. Mais de 300 quadrinistas no maior Artists' Alley da América Latina.: O começo de tudo.. 2015. Disponível em: <<http://www.ccxp.com.br/experiencias/artists-alley/>>. Acesso em: 20 set. 2016.

CHIARELLO, Mark; KLEIN, Todd. **The DC Comics Guide to COLORING and LETTERING Comics.** [s.l.]: Watson-guptill Publications, 2004. 144 p.

COELHO, Pedro. **RESENHA | PLUMBA POR LUIZA MCALLISTER E THIAGO LEHMANN (2MINDS STUDIO).** 2016. Disponível em: <<http://consolecorderosa.com/resenha-plumba-por-luiza-mcallister-e-thiago-lehmann-2minds-studio/>>. Acesso em: 27 out. 2016.

COHN, Neil. Navigating Comics: An Empirical and Theoretical Approach to Strategies of Reading Comic Page Layouts. **Frontiers In Psychology**, [s.l.], v. 4, p.1-1, 2013. Frontiers Media SA.
<http://dx.doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00186>. Disponível em: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3629985/>>. Acesso em: 10 abr. 2017.

CORDEIRO, José Roberto. **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA REPRESENTAÇÃO DE FATOS HISTÓRICOS: A GUERRA DO CONTESTADO.** 2016. 140 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Cap. 88036000.

CRONIN, Brian. **Comic Book Legends Revealed #440.** Disponível em: <<http://www.cbr.com/comic-book-legends-revealed-440/>>. Acesso em: 20 set. 2016.

Dicas sobre Letreiramento de Quadrinhos!. Roteiro: Alexandra Presser. Florianópolis: Alexandra Presser, 2017. Son., color. Disponível em: <<https://youtu.be/nh8EMtpvsjc>>. Acesso em: 20 maio 2017.

EISNER, Will. **Comics and Sequential ART: Principles and practices from the legendary cartoonist**. New York, Ny: W.w. Norton & Company, 1985. 175 p.

GROSS, Vitor. **CCXP 2015 | Saiba o que e quem procurar no guia do Artists Alley**. 2015. Disponível em: <https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/ccxp-2015-saiba-o-que-e-quem-procurar-no-guia-do-artists-alley/>. Acesso em: 27 out. 2016.

ICV2. **PHIL SEULING AND THE EARLY NY COMIC CONVENTIONS: Introductions, the First Show**. 2008. Disponível em: <https://icv2.com/articles/comics/view/12451/phil-seuling-early-ny-comic-conventions-part-1>. Acesso em: 20 set. 2016.

JANSON, Klaus. **The DC Comics Guide to INKING Comics**. [s.l.]: Watson-guptill Publications, 2003. 128 p.

JANSON, Klaus. **The DC Comics Guide to PENCILLING Comics**. [s.l.]: Watson-guptill Publications, 2002. 144 p.

KNEECE, Mark. **The Art of Comic Book Writing: The definitive guide to outlining, scripting, and pitching your sequential art stories**. [s.l.]: Watson-guptill Publications, 2015. 184 p.

LOWE, John Paul. **Foundations in comic book art: Fundamental tools and techniques for sequential artists**. [s.l.]: Watson-guptill Publications, 2014. 147 p.

MATEU-MESTRE, Marcos. **Freamed INK: Drawing and composition for visual Sotrytellers**. 4. ed. Culver City, Ca: Design Studio Press, 2010. 127 p.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. São Paulo: M.books, 2008. 264 p.

MCCLLOUD, Scott. **Understanding Comics: The invisible art.** New York, Ny: Harper Collins, 1993. 223 p.

MESKIN, Aaron; COOK, Roy T.. **The Art of Comics: A Philosophical Approach.** [s.l]: Wiley-blackwell, 2014. 256 p.

NALIATO, Samir. **Agenda CCXP 2015: os destaques do primeiro dia.** 2015. Disponível em: <<http://www.universohq.com/noticias/agenda-ccxp-2015-os-destaques-do-primeiro-dia/>>. Acesso em: 20 set. 2016.

NALIATO, Samir. **Balão Editorial lança Carnaval de meus demônios na CCXP 2015.** 2015. Disponível em: <<http://www.universohq.com/noticias/balao-editorial-lanca-carnaval-de-meus-demonios-na-ccxp-2015/>>. Acesso em: 20 set. 2016.

NALIATO, Samir. **Confins do Universo 008 – Desvendando o FIQ e a CCXP.** 2015. Disponível em: <<http://www.universohq.com/podcast/confins-do-universo-008-desvendando-o-fiq-e-ccxp/>>. Acesso em: 20 set. 2016.

NALIATO, Samir. **Fifo, novo trabalho de Guilherme de Sousa, será lançado na CCXP e Social Comics.** 2015. Disponível em: <<http://www.universohq.com/noticias/fifo-novo-trabalho-de-guilherme-de-sousa-sera-lancado-na-ccxp-e-social-comics/>>. Acesso em: 20 set. 2016.

NALIATO, Samir. **HQ faz releitura do conto de João & Maria e será lançada na CCXP.** 2015. Disponível em: <<http://www.universohq.com/noticias/hq-faz-releitura-do-conto-de-joao-maria-e-sera-lancada-na-ccxp/>>. Acesso em: 20 set. 2016.

NALIATO, Samir. **SUPER ganha versão impressa para a CCXP.** 2015. Disponível em: <<http://www.universohq.com/noticias/super-ganha-versao-impressa-para-ccxp/>>. Acesso em: 20 set. 2016.

NARANJO, Marcelo. **HQ Quarta-Feira de Cinzas será lançada na CCXP 2015**. 2015. Disponível em: <<http://www.universohq.com/noticias/hq-quarta-feira-de-cinzas-sera-lancada-na-ccxp-2015/>>. Acesso em: 20 set. 2016.

NARANJO, Marcelo. **HQ Um Cara Que Caiu do Céu (e não conhecia a vida) será lançada na CCXP**. 2015. Disponível em: <<http://www.universohq.com/noticias/um-cara-que-caiu-do-ceu-e-nao-conhecia-vida-sera-lancado-na-ccxp/>>. Acesso em: 20 set. 2016.

OATLEY, Chris. **Comic Layout Tutorial: The Comic Lettering Spell**. Disponível em: <<http://chrisoatley.com/comic-lettering-comic-layout/>>. Acesso em: 10 abr. 2017.

O'NEIL, Dennis. **The DC Comics Guide to WRITING Comics**. [s.l.]: Watson-guptill Publications, 2001. 128 p.

PIEKOS, Nate. **BETTER LETTERER: Comic Lettering Tips**. Disponível em: <http://www.blambot.com/articles_tips.shtml>. Acesso em: 10 abr. 2017.

PROIBIDOLER. **HQ do Dia | Plumba**. 2016. Disponível em: <<https://www.proibidoler.com/quadrinhos/hq-do-dia-plumba/>>. Acesso em: 27 out. 2016.

SALKOWITZ, Rob. **How Many Fans??!! New York Comic Con Sets Attendance Record**. 2015. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2015/10/15/how-many-fans-new-york-comic-con-sets-attendance-record/#725db3225514>>. Acesso em: 20 set. 2016.

TROULA, Ricardo. **Storytelling nas historias em quadrinhos: o design do novo formato gráfico e o cavaleiro das trevas**. 2008. 134 f. Tese (Mestrado) - Design, Universidade Anhembí Morumbi, São Paulo, 2008.

VARGAS, Alexandre Linck. **A INVENÇÃO DOS QUADRINHOS: TEORIA E CRÍTICA DA SARJETA**. 2015. 320 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-

graduação em Literatura, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

VAMOS falar sobre Balões de Quadrinhos!. Roteiro: Alexandra Presser. Florianópolis: Alexandra Presser, 2017. Son., color. Disponível em: <<https://youtu.be/nh8EMtpvsjc>>. Acesso em: 27 maio 2017.

WILLIAMS II, Freddie e. **The DC Comics Guide to DIGITALLY DRAWING Comics**. [s.l.]: Watson-guptill Publications, 2009. 144 p.

WILLIAMS, Paul; LYONS, James. **The Rise of the American Comics Artist: Creators and Contexts**. [s.l.]: University Press Of Mississippi, 2010. 256 p.

Anexo A – Continuação do regulamento da Artist's Alley da CCXP

- As mesas serão alugadas individualmente e um(a) mesmo(a) artista não poderá alugar mais de uma mesa, seja ela simples ou dupla. Por outro lado, o(a) artista(a) poderá compartilhar a mesa com até 1 (um/a) outro(a) artista, porém esse tipo de negociação não será coordenada ou mediada pela CCXP Comic Con Experience, que tratará somente com o(a) responsável pela mesa no que se refere à contratação da mesa, pagamento e demais responsabilidades. Artistas que se inscreverem para uma mesa dupla e que não forem aprovados serão automaticamente considerados para uma mesa simples.
- A inscrição deverá ser feita por meio do formulário disponível no final deste documento. Só serão considerados os formulários devidamente preenchidos com todas as informações solicitadas e enviados até 11/05/2016.
- As mesas do Artists' Alley são exclusivamente para a comercialização e exposição de quadrinhos em seus diversos formatos além de itens derivados como prints, sketchbooks, artes originais etc. e a mesa deve ser ocupada pelo(a) próprio(a) autor(a) dos itens ali vendidos, não sendo autorizado o uso do espaço para a venda de material de autoria de terceiros ou para o uso de editoras. Nesses casos, a empresa ou artista deverá contatar a área comercial da CCXP (laiza@ccxp.com.br) para verificar as opções de estande disponíveis.
- Não poderão ser vendidos materiais cujos direitos comerciais pertençam a terceiros sem expressa autorização ou licença. Itens não licenciados (“piratas”) não poderão ser comercializados em nenhum espaço da CCXP Comic Con Experience.
- Não será permitida a comercialização de material político-partidário e/ou religioso/confessional.
- Todas as atividades previstas para a mesa, bem como os produtos a serem comercializados, deverão ser descritos no

formulário de inscrição. Essas atividades e produtos serão divulgados pela organização do festival desde que a programação da mesa seja enviada com a devida antecedência.

- A definição da localização da mesa do(a) artista no Artists' Alley será feita pela organização do evento. A organização levará em consideração os pedidos de artistas que desejam ficar próximos entre si por participarem de projetos conjuntos, coletivos etc. mas não há qualquer garantia de que todas essas solicitações poderão ser atendidas.
- O aluguel da mesa equivale a todo o período de realização da CCXP Comic Con Experience 2016, de 1 a 4 de dezembro, devendo o expositor se comprometer em manter a mesa ocupada durante todos os dias, do horário de abertura ao horário de encerramento do evento.
- Após a confirmação da reserva, o comprador receberá o manual do expositor com detalhes sobre o funcionamento dos estandes e mesas e demais condições contratuais. A venda definitiva estará condicionada à aceitação das condições destas instruções e das normas contidas no manual.
- Pedimos que os artistas não enviem mais de uma inscrição incluindo seu nome (uma para ocupar uma mesa sozinho e outra inscrição para dividir a mesa com algum outro artista, por exemplo). Faça uma única inscrição.
- O(a) artista deverá enviar sua inscrição até o dia 11/05/2016 às 23h59 (horário de Brasília). Propostas apresentadas fora do prazo serão descartadas. 13. Apenas o pagamento do valor da mesa garante a reserva da mesma. 14. O(a) artista poderá adquirir credenciais adicionais de expositor (que garantem acesso privilegiado ao pavilhão) na eventual necessidade de contar com mais pessoas para a operação da mesa. Os detalhes serão divulgados no segundo semestre aos aprovados para o AA.
- A participação no Artists' Alley em edições anteriores da CCXP não garante vaga nesta edição.

Anexo B – Tabela de algumas HQs da CCXP 2016

Titulo	Autor	Artista	Grid	Cor	Tamanho
2	Daniel Araujo	Daniel Araujo	Não	P&B	A5 Retrato
9Horas	Magenta King	Magenta King	Não	P&B	Especial (16,5x23)
Quadrinhos A2	Paulo Crumbim & Cristiana Eiko	Paulo Crumbim & Cristiana Eiko	Não	P&B	Especial A5 (13,5x19)
Bad Omen	Alice Monstrinho	Alice Monstrinho	Não	P&B	Especial (17x25,5)
A Canção de Mayrube	Hugo Canuto	Hugo Canuto	Não	CMYK	Especial (17X25)
O Dia do Porco	Vencys Lao	Vencys Lao	Não	P&B	A5 Retrato
Dois	Michel Ramalho	Michel Ramalho	Sim, com liberdade	P&B	A5 Retrato
Edgar	Gustavo Borges	Gustavo Borges	Sim, com liberdade	CMYK	A5 Paisagem
A Entediante família de Morte Crens	Gustavo Borges	Gustavo Borges	Não	CMYK	A5 Paisagem
Eu matei o Liborio	Orlandeli	Orlandeli	Não	P&B	Especial (20x20)

FIFO	Guilherme de Sousa	Guilherme de Sousa	Sim, com liberdade	P&B	Especial (17x26)
Hotel California	Cleber Augusto	Felipe Dias	Sim, com liberdade	P&B	Especial (18x25)
Jin	Felipe Watanabe & Matheus Lopes	Felipe Watanabe & Matheus Lopes	Não	CMYK	A4
Moschitto	Claudia Senlle	George Schall	Não	P&B	Especial (17x25)
Meu Pai é um Homem da Montanha	Bianca Pinheiro & Gregorio Bert	Bianca Pinheiro Gregorio Bert	Não	P&B exeto uma página em CMYK	A5 Retrato
Molly Whooped	Aex Griffin	André Meister	Não	CMYK porem predominante do P&B	Especial A5 (15x23)
Não Acredite em Gnomos	Gustavo Duarte	Gustavo Duarte	Sim, com liberdade	CMYK, porem apenas Pretoe tons de vermelho	Especial (18x26)
De Noite Amanheço	Michel Ramalho	Michel Ramalho	Não	P&B	A5 Retrato
Open Bar	Eduardo Medeiros	Eduardo Medeiros	Não	CMYK, porem com maioria de duas cores apenas por quadro	Especial (17x25)

Plumba	Thiago Lehmann & Luiza McAllister	Thiago Lehmann & Luiza McAllister	Não	CMYK	Especial (26x18)
xPonto de Partidax	Leticia Pusti	Leticia Pusti	Não	P&B	A5 Retrato
Pra Casa do Cabeça	Marcelo Braga	Marcelo Braga	Não	P&B	Especial (20,5x27,5)
Quina	Julia Bax	Julia Bax	Sim, com liberdade	CMYK	Especial a4 (21x28)
A Ultima Bailarina	Guilherme de Sousa	Guilherme de Sousa	Sim, com liberdade	CMYK	Especial a4 (21,5x28)
Zombie [side]	Varios	Varios	Não	P&B	Especial (18x27)

Anexo C – Roteiro original da HQ KA (versão original, sem revisão)

Página 1

Quadro um:

Uma mansão, ela não está perfeitamente cuidada. Algumas trepadeiras nas paredes e a grama do jardim esta grande.

Um táxi na frente da casa

Quadro 2

Os três irmãos estão olhando pra frente. Anna com cara de espanto está a frente com uma pequena mala. Leo não parece preocupado, está logo ao lado com apenas uma mochila e atrás Clara, com duas malas e mais um monte de coisas ainda se ajeitando. O carro esta a partir mas ainda em quadro.

Anna: WOW, é maior do que eu imaginava!

Clara: Nossa, o taxista nem quis gorjeta...

Quadro 3

Os três estão de frente para a grande porta da mansão, Anna está tocando a campainha animada com a situação. Clara a olha com cara de desgosto. Pode se ver o carro já bem ao fundo.

Clara: Ana você queria passar um tempo em família podia ter feitos reservas em algum restaurante para o jantar. Um fim de semana é muito tempo longe da empresa.

Ana: Meu aniversário, minhas regras, Clara.

DING DONG

Quadro 4

Yosef recebe os três irmãos na porta e se apresenta.

Yosef: Bom dia, sou Yosef, o responsável pela casa. Por obséquio, entrem.

Leo susurrando: Obséquio? que?

Quadro 5

Yosef conduz os três ao hall de entrada em direção a uma escada. Anna já está dentro da casa enquanto Leo passa pela porta, pode-se ver Clara tendo dificuldade em carregar as malas.

Yosef: Sigam-me que irei mostrar-lhes seus aposentos. Por aqui, por obséquio

Página 2

Quadro 1

Vista de cima de uma escada. Yosef já terminou de subir e está aguardando os três em cima, ao lado direito da escada há uma bela porta entalhada e pintada. Ana está terminando de subir as escadas e mais a baixo vemos Leo. Clara não é visível nesse

quadro.

Clara: Leo me ajuda! (Balão vindo de baixo das escadas)

Leo: Falei pra trazer menos coisas mana, ta por tua conta, te vira

Quadro 2

Vemos um corredor longo com três portas comuns ao fundo. Yosef esta parado em frente a porta entalhada apontando para as três portas com os braços e corpo, Ana olha para a porta atrás de Yosef. Leo esta ao seu lado segurando sua mochila em um só ombro e Clara esta chegando no fim da escada, cansada depois de subir com suas coisas.

Yosef: Os quartos são aqueles ao final do corredor. Fiquem à vontade.

Quadro 3

Vemos as costas de Yosef e Ana com cara de admiração apontando para a frente

Ana: Que porta bonita!

Quadro 4

Reverse shot do quadro anterior. Yosef com cara de devastado, (tristeza + medo de acordo com Mcloud).

Yosef: Este cômodo é proibido, por obséquio não entrem. É PROIBIDO

Ana: Proibido? Mas o que tem aí?

Quadro 5

Yosef de costas pra porta utiliza seu corpo para tentar bloquear a porta, como se estivesse protegendo de alguém entrar pela porta. Os irmãos estão com cara de confuso com a situação

Yosef: “A curiosidade matou o gato.”

Pagina 3

Quadro 1

Vista de cima uma grande sala. Ana com pose de tédio esta sentada em uma poltrona de frente para um tabuleiro de xadrez com uma outra poltrona a frente. A sua direita um divã aonde Leo esta deitado e a esquerda um sofá com uma pequena mesa a frente. No sofá Clara esta debruçando sobre a mesa e os inúmeros papéis na mesma.

Quadro 2

Ana esta mexendo em alguma peça do tabuleiro a sua frente

Ana: Leo! vamos jo...

Quadro 3

Leo esta claramente dormindo no divã

Ana sussurrando: ...gar xadrez... (pft pequena onomatopeia em anexo ao balão)

Quadro 4

Ana esta olhando para a ima Clara que parece estar ocupada com os papeis a frente

Clara: Não Ana, estou ocupadíssima.

Quadro 5

Ana com cara de entediada

Quadro 6

Ana olhando para o corredor atrás de sua poltrona e para os objetos decorativos nele.

Pagina 4

Nota para a pagina, fazer as cores darem a entender que esta anoitecendo de um quadro para o outro.

Quadro 1

Ana observa um cachorro de madeira, nele entalhado a o desenho de uma familia composta de dois homens e tres mulheres. Ao fundo pode-se ver um relógio tambem de madeira.

Quadro 2

Ana observa o relógio de madeira, nele ha novamente 5 pessoas, dois homens e tres mulheres. Ao fundo pode ver uma mesa com ovo de madeira entalhado

Quadro 3

Ana observa o ovo e a mesma coisa se repete, as mesmas 5 pessoas. No fundo vemos um pedestal com 3 bonecas russas

Quadro 4

Ana observa as bonecas e no fundo vemos o corredor por qual ela passou esse tempo todo. Da sala visível no fundo do corredor se ouve um grito:

CLARA: AH MAS VOCÊ É UM VAGABUNDO MESMO LEO!

Pagina 5

Quadro 1

Clara de pé, discutindo com Leo que também está de pé.

Ana aparece ao fundo no meio dos dois, correndo em direção aos dois

Clara: Você podia pelo menos se preocupar mais com os negócios da família!

Quadro 2

Ana chegando mais perto, Leo com ar de furia:

Leo: E virar uma cópia sua, irmãzinha? Não, obrigado!

Quadro 3

Clara enfiando o dedo na cara de Leo e Ana com os braços esticados um para cada lado, como se tentasse afastar os dois

Clara: Você faz parte dessa família, a empresa também é sua, tenha mais responsabilidade.

Quadro 4

Leo saindo por trás de Ana

Leo: Quer saber eu vou dormir! Não aguento mais ouvir sua voz, Clara!

Quadro 5

Leo já sumiu no final do corredor. Ana com cara de chateada e Clara ainda em pose de irritada

Clara Gritando: Você dormiu o dia todo, seu preguiçoso!

Pagina 6

Quadro 1

Leo está subindo as escadas, pode-se ver a “porta proibida” entreaberta e a luz do luar vindo dela. Um estranho barulho vem da porta.

ONOMATOPEIA

Quadro 2

Leo parado de frente pra porta entreaberta

Quadro 3

Vista de dentro do escritório com silhueta de Ka e Leo na porta

Pagina 7

Quadro um

Exterior da casa, amanheceu

Quadro 2

Ana e Clara sentadas em uma mesa de café. Todos os utensílios na mesa são de madeira. Há um lugar vago na mesa. As duas estão em sentadas, Ana está um pouco encolhida, desconfortável com a situação.

Quadro 3

Clara olha para um lugar vago na mesa. Ana parece chateada com a situação

Clara: O Leo não leva nada a sério e isso me aborrece muito!

Quadro 4

Ana, olhando de lado sem olhar para a irmã diretamente

Ana: É o jeito dele Clara. Sempre despreocupado, isso não significa que ele não leve a sério.

Quadro 5

Clara olhando para cima com cara de culpa. Ana com cara de sarcasmo

Clara: Eu fui muito grossa, não fui?

Ana: Preciso mesmo responder?

Quadro 6

Clara esta se levantando da mesa

Clara: Vou me desculpar antes que mude de ideia.

Pagina 8

Quadro 1

Corredor dos quartos, Clara esta terminando de subir a escada, pode ver Yosef de costas na porta de um dos quartos. Não é possível ver os braços de Yosef

Clara: Leo? Você já acordou?

Quadro 2

Clara, olhando para as costas de Yosef e perguntando:

Clara: Yosef, você viu meu irmão? Sabe aonde ele esta?

Quadro 3

Vemos Yosef de frente, ele esta segurando a mochila de Leo. Isso é algo que o leitor pode ver, mas Clara não. Yosef esta com cara de culpa

Yosef: O senhor Leo.... ele... foi... foi embora... ontem a noite...

Quadro 4

Clara com uma leve expressão de raiva

Clara: Embora?

Pagina 9

Quadro 1

Clara descendo as escadas muito puta Gritando.

Clara: EMBORA! AQUELE MOLEQUE FOI EMBORA ANA!

Quadro 2

Clara de frente pra Ana, Clara ainda brava e Ana já com uma cara triste

Clara: Ele leva as coisas tanto a sério que foi embora, Ana! No seu aniversário ele foi embora!

Quadro 3

Ana bem triste, com uma lágrima no olho, e Clara saindo puta de cena

Clara: Isso é tudo uma perda de tempo! Eu vou trabalhar que eu ganho mais
 Ana sussurrando: Eu só queria passar um tempo com vocês...

Quadro 4

Insert, só um balão de fala na direção de Ana

Ana: Eu só queria passar um tempo com minha família.

Pagina 10

Quadro 1

Ana sentada no corredor, perto das bonecas russas, com cara de triste. Yusef fala com Ana, de fora do painel.

Ana sussurrando: Que ótimo aniversário

Yusef: Minha jovem, eu a vi observando essas bonecas

Quadro 2

Vemos Yusef de pé próximo de Ana que agora olha para o mordomo.

Yusef: O que você achou delas?

Quadro 3

Yusef agora está se sentando próximo de Ana

Ana: Elas são lindas, mesmo incompletas...

Quadro 4

Yusef olhando triste para as bonecas.

Yusef: Lindas? Tenho certeza que o “pai” delas estaria feliz de ouvir isso

Quadro 5

Yusef olha nos olhos de Ana

Yusef: A história dessas bonecas é uma horripilante... uma verdadeira tragédia familiar...por isso elas estão incompletas...

Pagina 11

Lenda, CORES EM SEPIA

Quadro 1

Vemos Yusef sentado em uma pequena casa de madeira com vários utensílios para esculpir madeira e objetos decorativos também de madeira

Recordatório: Reza A lenda que há muito tempo atrás havia um talentoso carpinteiro

Quadro 2

Yusef sentado em sua cabana entalhando algum objeto de madeira.

Recordatório: Uma vez, esse carpinteiro, encontrou um maravilhoso tronco, o mais belo de todos os troncos. Então ele decidiu entalha-lo.

Quadro 3

As mão de Yusef segurando uma bela boneca Russa

Recordatório: Do tronco o carpinteiro fez uma bela boneca

Yusef: Você se chamará Matryoshka

Quadro 4

Yusuf olhando para a boneca

Recordatorio: O carpinteiro sempre comprimentava a boneca que comprimentava de volta

Yusuf: Bom dia Matryoshka!

Matryoshka: Bom dia!

Quadro 5

Matryoshka sozinha na cabana

Recordatório: Por conta de seus afazeres a boneca passava muito tempo sozinha e solitária, e foi ficando triste

Quadro 6

Matryoshka falando com Yusuf

Recordatório: Foi então que Matryoshka fez um pedido para o carpinteiro

Matryoshka: Eu gostaria muito de uma filha, assim não ficaria sozinha

Pagina 12

Lenda, CORES EM SEPIA

Quadro 1

Yusef e Matryoshka conversando

Recordatorio: O carpinteiro conversou sobre fazer um filho para a boneca

Yusef: Terei que te abrir, e isso será doloroso

Matryoshka: Na vida, as coisas importantes requerem um sacrificio.

Quadro 2

As mão de Yusef segurando uma bela boneca Russa, porem menor do que Matryoshka

Recordatorio: Então o carpinteiro talhou uma réplica menor, assim a boneca já não se sentia sozinha.

Yusef: Você se chamará Tryoshka

Quadro 3

Matryoshka e Tryoshka sozinhas na cabana

Recordatorio: Porem a historia se repetiu, as bonecas ficavam muito tempo sozinhas

Quadro 4

Tryoshka falando com Yusuf, Matryoshka ao lado de Tryoshka

Recordatorio; Tryoshka também fez um pedido

Matryoshka: Eu gostaria muito de uma filha, assim eu e minha mãe não ficaríamos sozinha

Quadro 5

As mão de Yusef segurando uma bela boneca Russa, porem menor do que Tryoshka

Recordatorio: Então o carpinteiro talhou uma réplica ainda menor

Yusef: Você se chamará Oshka

Quadro 6

Matryoshka, Tryoshka, Oshka sozinhas na cabana

Recordatorio: A história se repetiu mais uma vez, as bonecas ficavam muito tempo sozinhas

Quadro 7

Oshka falando com Yusuf, Matryoshka e Tryoshka ao lado de Oshka

Oshka: Eu gostaria muito de uma filha, assim eu seria como as outras

Quadro 8

Yusuf conversando com as bonecas

Recordatorio: O carpinteiro alertou sobre o problema de fazer uma nova boneca

Yusuf: A madeira pode originar uma madeira má

Pagina 13

Quadro 1

Yusuf entalhado algo

Recordatorio: As bonecas não voltaram atrás no pedido, e o carpinteiro cedeu

Yusuf: Você se chamará Ka

Quadro 2

As mão de Yusef segurando uma bela boneca Russa, bem pequena e um pincel pintando um bigode na boneca

Recordatorio: O carpinteiro fez algo diferente dessa vez

Yusuf: Você é um homem e não poderá ter filhos

Quadro 3

Matryoshka, Tryoshka, Oshka sozinhas na cabana, Ká sozinho em outro canto.

Recordatorio: Porém as bonecas ainda ficavam sozinhas, principalmente Ka, que era isolado por ser diferente.

Quadro 4

Matryoshka, Tryoshka, Oshka sozinhas na cabana

Recordatorio: Isso afetou Ka, que depois de um tempo, sumiu...

Quadro 5

Yusuf triste sentado em sua cabana.

Recordatorio: O carpinteiro ficou desolado.

Quadro 6

FIM DA LENDA - CORES NORMAIS

Yusuf triste olhando para as bonecas

Yusuf: Alguns dizem que a lenda acaba assim, outros dizem que não, que um dia Ká voltou.

Pagina 14

Quadro 1

Ana olhando com interesse para as bonecas, Yusuf triste olhando para Ana

Yusuf: A verdade é que, naquela situação, o carpinteiro faria de tudo para agradar seu filho Ka...

Quadro 2

Ana ergue a cabeça e olha para Yusuf

Ana: Essa história não é horripilante, ela é triste, mas não horripilante.

Yusuf: Tudo depende de como você acha que a história acaba minha jovem...

Quadro 3

Yusuf saindo enquanto Ana encara as bonecas

Yusuf: Eu voltarei para meus afazeres, aproveite seu tempo e sua família.

Quadro 4

Ana olhando as bonecas

Quadro 5

Ana gritando para trás

Ana: CLARA! VEM CÁ VER UMA COISA!

Pagina 15**Quadro 1**

Ana olhando com um sorriso para as bonecas, Clara está chegando com cara de emburrada

Ana: Clara olha só essas bonecas Russas, o Yusuf me....

Quadro 2

Clara olhando com desgosto para as bonecas

Clara: Você me trouxe aqui por causa dessas bonecas?

Quadro 3

Ana olhando triste para a irmã enquanto essa grita olhando para cima

Clara: VOCÊ FEZ EU PERDER MEU TEMPO POR BONECAS?

Quadro 4

Clara saindo de cena gritando com os braços pra cima. Ana encolhida no canto do quadro

Clara: As vezes da vontade de sumir! SUMIR!

Pagina 16**Quadro 1**

Casa, Noite, lua cheia no céu

Quadro 2

Clara sentada na cama, triste, olhando para suas malas. Um porta retrato saindo de uma das malas é visível.

Quadro 3

A mão de Clara segura um porta retrato dela com os irmãos.

Quadro 4

Clara abraçando o porta retrato

Clara: Eu gostaria de dar mais atenção para vocês, e não tratá-los como eu trato, me desculpem

Quadro 5

Clara abraçando o porta retrato, olhando reto

Clara: Eu só não sei como fazer...

Onomatopeia no final do quadro

Onomatopeia

Pagina 17

Quadro 1

Clara na porta do quarto, as outras duas portas estão fechadas, a porta do escritório entre aberta

Onomatopeia

Quadro 2

Clara parada de frente pra porta entreaberta

Clara: Ana? Leo?

Quadro 3

Vista de dentro do escritório com silhueta de Ka e Clara na porta

Pagina 18

Quadro 1

Exterior casa, Manhã Ana sentada na mesa de café. Há dois lugares vagos.

Quadro 2

Quadro 3

Ana sentada na mesa de café, com a cabeça baixa

Quadro 4

Ana de pé saindo de cena

Pagina 19

Quadro 1

Ana passando pela sala vazia, chamando pela irmã

Ana: Clara?

Quadro 2

Insert lugar onde a Clara estava trabalhando no começo da HQ está vazio, os papéis de trabalho ainda estão em cima da pequena mesa

Quadro3

Ana subindo as escadas, as portas dos quartos estão abertas, a do escritorio fechada

Ana: ... Clara... Você ta aqui?

Quadro 2

Ana na porta do Quarto de clara olhando para o porta retrato na cama

Quadro 3

Re shot da mesma cena do quadro anterior, sem o porta retrato na cama Ana de costas saindo do quarto

Ana: CLARA! CADE VOCÊ?

Pagina 20

Quadro 1

Yusuf na frente do escritorio Ana no fundo segurando o porta retrato

Ana: Yusuf você viu a Clara?

Quadro 2

Yusuf olha triste para Ana. Eles estão separados pela porta do escritório

Onomatopeia

Quadro 3

Yusuf olhando para baixo enquanto Ana olha para ele

Yusuf: Você deveria ver o escritorio...

Quadro 4

Vista de dentro do escritório com silhueta de Ka e Ana na porta que agora está inteira aberta

Pagina 21

Quadro 1

Ana confusa no meio do escritório olhando em volta Yusuf fora do escritorio

Quadro 2

Ana olhando pra Ka na mesa

Ana: Yusuf, eu não entendo, minha irmã não está aqui.

Yusuf: desculpe-me

Quadro 3

A porta esta fechada, Ana esta virada de costas em pose quase de desespero

onomatopeia

Ching Chang

Pagina 21

Quadro 1

Ana no Escritorio, batendo na porta trancada

Ana: Yusef, abre essa porta, isso não tem graça, abre a porta!

Quadro 2

Ana ainda na porta, Ka ainda na mesa

Ka: Não perca seu tempo, olhe melhor no quarto...

Ana: Que? Quem falou isso?

Quadro 3

Ana olhando horrorizada para a boneca com as estantes atrás de Ka

Ka: Todos estão aqui, olhe melhor

Pagina 23

Splash page

Na primeira pagina vemos a estante de bonecos com destaque para as bonecas de Leo e Clara, na segunda página Ka de costas falando com Ana ainda assustada

Ka: Sua família... não. Eles são minha família agora... mas fique calma, você poderá passar bastante tempo junto deles

Pagina 24

Quadro um

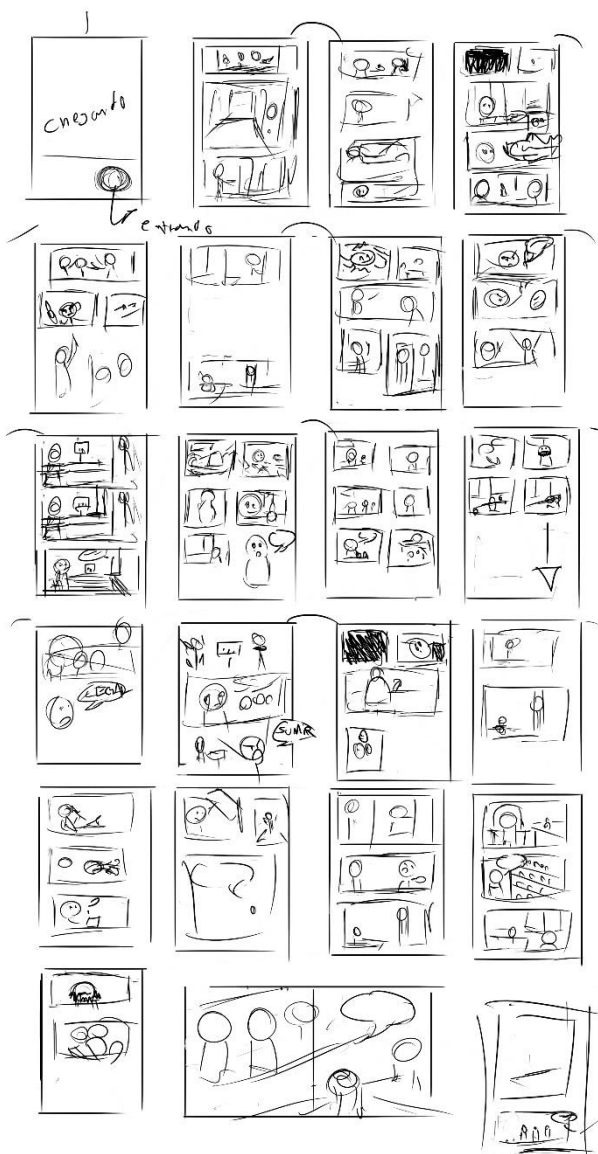
Três bonecas na estante, as bonecas de Clara, Ana e Leo.

Quadro dois

Yusef de costas para uma janela, na janela podemos ver um carro parado com 4 pessoas saindo dele

Yusef: Família é algo complicado, sempre tentamos agrada-los...

Anexo D – Outline visual para roteiro da HQ



Anexo E – Lista de gráficas

GRÁFICA / SITE	TELEFONE / LOCAL	MAIL	CONTATO
Grafilar - grafilar.com.br	(14) 3812-5700 / SP	São Manuel	
WalPrint - http://walprint.com.br/	2209-1709 / RJ	Rio de Janeiro	Pancrom -
pancrom.com.br	(11) 3340-6800 / 6900 / SP	São Paulo	
Corgraf - grupocorgraf.com.br	(41) 3012 5000 - PR	Colombo	
JuizForana - juizforana.com.br	(32) 3273 5800 - Juiz de Fora		
Cop Editora - copeditora.com.br	(21)2501-2001 - RJ	Rio de Janeiro	
Gráfica Jump	(21) 2473 8902 / RJ	Rio de Janeiro	
Impressul - impressul.com.br/	(47) 2106-9024 / SC	Jaguará do Sul	
Tachion - tachion.com.br	(12)3922 4048 / SP	São José dos Campos	Alfa -
http://mundoalfa.com.br/	(21)3077-9000 / RJ	Rio de Janeiro	
Pallotti - graficapallotti.com.br	(51)3081 0801 / RS	São Leopoldo	
Midiograf - midiograf.com.br	43-2105-4302 / PR	Londrina	
Onida - graficaonida.com.br/	(21) 2560 5594 / RJ	Bonsucesso	
Gráfica Daijo - daijo.com.br	(21) 2289 8462 - RJ	Piedade	
Stamppa - stamppa.com.br/	(21) 2209.1850 - RJ	Rio de Janeiro	
Darwin http://www.graficadarwin.com.br/atendimento	(48) 3334.8587		
Florianopolis			

Anexo F – Modelo para página

Anexo G – Character Map da fonte Back Issues BB

!	"	#	\$	%	&	()
U+0021	U+0022	U+0023	U+0024	U+0025	U+0026	U+0027	U+0028
*	+	,	-	.	/	0	1
U+002A	U+002B	U+002C	U+002D	U+002E	U+002F	U+0030	U+0031
2	3	4	5	6	7	8	9
U+0032	U+0033	U+0034	U+0035	U+0036	U+0037	U+0038	U+0039
:	;	<	=	>	?	@	A
U+003A	U+003B	U+003C	U+003D	U+003E	U+003F	U+0040	U+0041
B	C	D	E	F	G	H	I
U+0042	U+0043	U+0044	U+0045	U+0046	U+0047	U+0048	U+0049
J	K	L	M	N	O	P	Q
U+004A	U+004B	U+004C	U+004D	U+004E	U+004F	U+0050	U+0051
R	S	T	U	V	W	X	Y
U+0052	U+0053	U+0054	U+0055	U+0056	U+0057	U+0058	U+0059
Z	[\]	^	_	`	A
U+005A	U+005B	U+005C	U+005D	U+005E	U+005F	U+0060	U+0061
B	C	D	E	F	G	H	I
U+0062	U+0063	U+0064	U+0065	U+0066	U+0067	U+0068	U+0069
J	K	L	M	N	O	P	Q
U+006A	U+006B	U+006C	U+006D	U+006E	U+006F	U+0070	U+0071
R	S	T	U	V	W	X	Y
U+0072	U+0073	U+0074	U+0075	U+0076	U+0077	U+0078	U+0079
Z	{		}	~	¢	£	©
U+007A	U+007B	U+007C	U+007D	U+007E	U+007F	U+0080	U+0081
®	--	--	'	'	"	"	•
U+0082	U+0083	U+0084	U+0085	U+0086	U+0087	U+0088	U+0089
...	€	™					
U+008A	U+008B	U+008C	U+008D	U+008E	U+008F	U+0090	U+0091

